TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

MART 2002 • www.level.com.tr • 2002-03 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000 TL (KDV Dahil)

'IEDAL OF HONOR İÇİN

'N SON MODİFİKASYONLAR LEVEL CD'SİNDE

NEVERWINTER NIGHTS

Bioware, yeni oyunuyla FRP türünü baştan tanımlayacak

Yeni UNREAL teknolojisi mükemmel görselliği gerçek dünya fiziğiyle birleştiriyor

GERÇEĞİN ÖTESİNDEKİLER

ICEWIND DALE 2

Bu sefer çok daha kapsamlı olarak geliyor

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

İki yıllık hasret Playstation 2'de sona eriyor

PRO EVOLUTION SOCCER

Tüm zamanların en iyi futbol simulasyonu

LEVEL ve SONY'den 3 kişiye GALATASARAY-BARCELONA maçına bilet kazanma şansı
Ayrıca 830 kişiye PLAYSTATION 2 oynanabilir DEMO DVD'si veriyoruz.
AYRINTILI BİLGİ SAYFA 13'te

KIBRIS FİYATI: 4.850.000 TL.





Küçülmek?

1980'lerin başında yaşanan ev bilgisayarları patlamasını yaşamış her Türk genci gibi ben de bilgisayar oyunu dergileriyle içiçe büyüdüm. Hangi dergileri görmedi ki bu gözler? 64'ler, Commodore, Amstrad, Amiga Dünyası ve daha niceleri gençliğimin büyük kısmında benimle birlikteydi. Hepsi birer birer kapandı, hepsiyle birlikte benim de bir parçam. Üzüldüğüm kadar kızıyordum da bu dergiler kapandıkça, kapanarak bizi bilgisayarımızla bir başımıza bırakmaya ne hakları vardı ki? Tabii o zamanlar işin iç yüzünü bilmiyordum. Bazıları bağlı oldukları oyun platformu gözden düştüğü için, bazıları da Türkiye'nin ezici enflasyonist ortamına dayanamadığı için kapatıyordu kapaklarını bir daha açılmamak üzere.

Ama hepsinin Türkiye'deki bilgisayar oyunculuğunun gelişiminde büyük payı olduğu tartışılmaz. Internet gibi bir kavramın sadece hayal olduğu, bir oyundan ufacık bir ekran görüntüsü almak için bile yüzlerce dolarlık alet edevata ihtiyaç duyulan bu zamanlarda nice zorluklarla hazırlanan bu dergilere her zaman büyük saygı duymuşumdur.

Günümüzde ise bilgisayar oyun dergisi hazırlamak her zamankinden daha zor. Siz okuyucular, belki farkında değilsiniz ama, çok çabuk küsen insanlarsınız. Bir inceleme yazısının bir köşesinde edilmiş tek bir yanlış cümle, yanlış kullanılmış bir resim, beğendiğiniz bir oyuna verilmiş düşük bir not küplere binmenize yol açabiliyor. Aldığımız maillerden bunu biliyorum ve bu açıkçası benim geleceğe ümitle bakmamı sağlıyor.

Artık, Türkiye'de çok *daha* bilinçli, yapıcı eleştiri yapmasını bilen ve bilgisayar oyunlarını hayatının ayrılmaz bir parçası olarak gören onbinlerce oyuncu var. Ve bu kitlenin oluşmasında bizim de katkımızın olduğunu bilmek, açıkçası, bana gurur veriyor.

Neden bunları yazmak zorunda hissettim kendimi? Çünkü Level bu ay her zamankinden daha güçlü olarak çıktı karşınıza. Yazılarını daha önce GamePro dergisinde severek takip ettiğiniz Fırat Akyıldız, Alp Burak Beder artık bizimle birlikte yazacak. Kalemleri ve oyun geçmişleri onlar kadar güçlü olan Serkan Ayan ve Ali Güngör de bu ay aramıza katıldı. Hepsine, hepimizin adına hoşgeldiniz diyorum ve sizi, yeni bir Level ile başbaşa bırakıyorum.

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni





bloodrayne

TERMINAL REALITY

Kim koluna bağlı bıçaklardaki kanı yalayarak poz verir sizce? Tabii ki bir vampir. BloodRayne bu vampir hanımın dünyayı kurtarması üzerine kurulu bir aksiyon oyunu. Tüm oyun boyunca eski Nazi düşüncesine bağlı olarak örgütlenmiş bir grubun üzerine yollanan bir dişi vampiri yöneteceğiz. Vampirimiz kendi doğa üstü yeteneklerinin yanında özel harekatlar için hükümetçe eğitilmiştir. Karşılaşacağı düşmanlar ise yalnızca sıradan askerler



değil süper Nazi savaşçıları, gulyabaniler, ruhlar ve diğer doğa üstü yaratıklar olacak. Kahramanımız gece görüş ve zoom yapabilme gibi yeteneklerinin yanında üstün bir akrobatik fiziğe ve zıplama kabiliyetine sahiptir. Oyunun motoru Max Payne gibi istediğimiz an yavaşlayarak bir "bullet time"a girecek ve böylelikle kurşunlardan daha kolay kaçabileceksiniz. Oyun boyunca sağlığını kan içerek dolduracak olan kahramanımız bu stoğu bittiğinde ise kan bulunca-ya kadar daha da vahşilecek. Yani gözünü kan bürüyecek. Savaş ağırlıklı olacak oyun için 2002 sonuna kadar bekleyeceğiz.

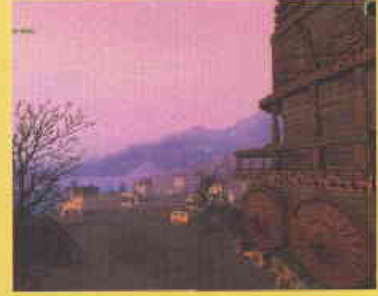




themythiclightofindia

VINAYAK 4DGAMES

Oyunun konusu Hint kültürüne dayanıyor. Yani Karma, Hint tanrılarından Shiva, Vishnu, Indra, vüdumuzdaki enerji noktaları olan 7 Chakra, ruhsal enerjiler olan Shakti ve Kundalini gibi terimler ve tabi ki meditasyon bol bol duyacağımız ve oyun boyunca belki de kullanacağımız öğeler olacak. Tamamen geliştirilmiş bir Unreal motorunun üzerine kurulmuş olan oyunda hiç bir şekilde şiddet öğesi bulunmayacak. Fakat grafiklerde 4000 poligona kadar çıkılarak makinalarımızı zorlayacaklar. Oyun Hindistan'da geçeceği için Himalayalar, Ganj gibi mekanlarda gezineceğiz. Oyun bir sene içerisinde hazır olacak.







C.O.N.S.E.A.L.

JOWOOD ENTERTAINMENT



Aslında söyleniş olarak İngilizce conceal (örtbas etmek, gizlemek) kelimesine gönderme yapan bir isim bu. Üstelik kahramanı da bir bayan helikopter pilotu, Teğmen Kitty Hawk. Yalnış hatırlamıyorsam Amerikalıların aynı isimli bir uçak gemisi vardı. Neyse en azından bizim kahramanımız daha ince belli. Teğmenimizin helikopteri vurulur ve zorda olsa Pasifik'teki bir adaya iniş yapmayı başarır. Düştüğü adada yaşam belirtileri görüp kurtulmak için araştırma yaparken kendini deli bir albayın kurduğu ufak bir krallıkta buluverir. Albay burada süper askerler üretmek için deneyler yapmaktadır. Kitty bu orduyla uğraşırken bir yandan da bu cehennemden kurtulmaya çalışacaktır. Tabii komutanları onu bu orduyu yok etmekle görevlendirmezse. Tomb Raider benzeri bir askeri TPS olacak olan oyun yaza kadar piyasada olacak.







SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

AQUANOX SKIN PAKETİ

Massive Development'ın geliştirdiği ve Fishtank Interactive'in yayınladığı su altı action shooter oyunu Aquanox için bir skinpack yayınlandı.

Aquanox'un resmi Web sitesi www.aquanox.de adresinden çekebildiğiniz pack birçok yenilik içeriyor. Kendi kokpitinizi dizayn edebilmek, oyun içi menüyü değiştirebilmek, kendi yüzünüzü edit edebilmek, görevler esnasında istediğiniz müziği çalabilmek ve istediğiniz sesleri oyuna aktarmak, pack'le birlikte gelen yeniliklerden birkaçı. Skinpack'i http://62.50.36.10:8081/patch/AquaNox_Skin-Pack_eng.exe adresinden indirebilirsiniz.



HALF LIFE

18 Şubat'ta, Half-Life için Desert Crisis adında yeni bir mod daha yayınlandı. 97MB uzunluğundaki mod'da yepyeni silahlar ve araçlar bulunuyor. Bu mod'u Desert Crisis'in resmi Web sitesi olan www.desertcrisis.com'dan indirebilirsiniz.

AMAAN KORSAN!

IDSA (Interactive Digital Software Association) haberine göre korsan oyun piyasası korkulacak rakamlara ulaşmaya başlamış. Sırf ABD de yıllık yaklaşık 1,9 milyar $ lık bir kayıp söz konusuymus. IDSA bu konuda 50 ülkeyi içeren bir araştırma baslatıyormuş. Türkiye'nin de bu araştırmada baş sıralarda olduğunu bilmem söylemeye gerek var mı?

starwarsgalacticbattlegrounds clonecampaigns | LUCAS ARTS

Star Wars sevenlerin kaçırmadığından emin olduğumuz Galactic Battlegrounds'a iki campaign içeren yeni bir görev paketi geliyor. Haziran ayı gibi ülkemizde olacağını tahmin ettiğimiz paket, heyecanla beklediğimiz Star Wars: Episode II Attack of the Clones filmindeki büyük çaplı savaşlardan esinlenerek hazırlanmış. Görev pakedinde 14 adet tek kişilik görev, yeni medeniyetler, farklı yer şekilleri, araçlar ve 200 den fazla yeni birim olacak. Görev paketi ile oyuncular yeni medeniyetleri de skirmish ve multiplayer modlarında kullanabilecekler. Oyunun filmden de yararlanmış olması film gelmeden önce merakımızı biraz giderebilir.



wanted:macegriffinbountyhunter | CRAVE

İşte benim hayallerimi süsleyecek bir oyun en sonunda yapılıyor! Hem uzayda geminizle avcılık yapıp hem de gezegen üzerinde yaratık avlayacağınız ve para kazanacağınız bir oyun. Konusu kısaca şöyle: İnsanlık uzaya açılıp diğer gezegenleri kolonize etmeye başlıyor ve bu arada iki uzaylı ırkla daha tanışıyor ve onlarla dostça kontaklar kuruyor. Fakat üç ırk da aynı gezegenlere göz dikince çatışmalar başlıyor. Bu karışıklıkta yeni gezegenlerdeki kaynaklara el atmak için hevesienen korsan gruplar da katılıyor. Bunun üzerine insanlar bu karışıklığa son vermek için hızla sonuca ulaşabilen bir askeri birim kuruyor. Birim görevi sırasında bir pusuya düşüyor ve yalnızca bir tek üyesi kurtulabiliyor. Mace adlı bu adamda ödül avcılığına başlıyor.

Oyun boyunca hem gemiler alıp onları upgrade edebilecek hem de gemi içlerinde ya da gezegenlerde savaşırken en ilkel silahtan en gelişmişine kadar birçok silah kullanacaksınız. Oyunun ana görevi yok edilen grubunuzun intikamını almak olacak. Fakat yüzlerce yan görev alacaksınız. Hatta görev içinde görevler bile olacak. Dileriz oyunun motoru da sağlam olur ve bize sabahlamak için yeni bahaneler verir.



Sayımzamanı

6-7 HAZİRAN 1944'TE YAPILAN NORMANDİYA ÇIKARTMASINDA

326.547 asker

54.186 araç

104.428 ton malzeme

5.300 deniz aracı

12.000 hava taşıtı

1.500 tank

KULLANILDI

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

INTERPLAY CEO DEĞİŞTİRDİ

Bu aralar Interplay'de işler iyi gitmiyor. Hemen telaşlanmayın Baldur's Gate'i yapan Bioware şirketten ayrıldı ve sanırız bu Interplay'e iyice darbe vurdu. Şirkete yeni bir genel müdür geldi. Adı Herve Caen. Borsaya bile kote olan firmanın hisselerinde bakalım ne gibi değişiklikler olacak?

LARGO

Largo Winch 1990'dan bu yana yayınlanan ve dünyanın en çok satan çizgi roman serilerinden biri. Çizgi romanın yanısıra 26 serilik bir televizyon dizisi de çekilmiştir. Hali hazırda bir çok ayrıntısı hazır olan karakter şimdi de oyun dünyasına girmeye hazırlanıyor. Oyun çok zengin bir şirketin (Winch Corp.) başında olan Largo'nun maceraları üzerine kurulu.



GRAND PRIX 4

F1 sevenler için bir oyun daha ! Sezonun açıldığı bu ay tam zamanında gelen bir oyun haberi. GPS verileri üzerinden gidilerek hazırlanan oyunda son model tüm araçları bulabileceksiniz. Oyuncu kendini yarış ile daha çok bütünleştirecek. Pit takımı ile yapılan konuşmalar ve geliştirilmiş iletişim olanakları elimizin altında olacak.

EVERQUEST LEGENDS

Sony EverQuest oyuncuları için özel bir server açıyor. Serverda karakterlerin tarihi, yeni eşyalar ve oyuncula-

Türk kaleci menajerliği

Haberler bölümümüzde yazmaktan mutluluk duyduğumuz başka bir haber daha. Murat Toraganlı isimli bir programcının yaptığı Türkiye Spor Ligi Kaleci Menajerliği 2002 aslında bir kaleci menajerliği. Oyunu isterseniz kalecinin kendisi ya da teknik direktör olarak ta oynayabilirsiniz. Şimdilik Beta aşamasında olan oyun içinde tam 6500 futbolcu, 325 klüp ve 190 milli takım var!

Amacınız ise 25 yıllık bir dönem içerisinde kalecinizi en iyi konuma getirmek. Programcılık konusunda kendini kanıtlamış olan Murat 29 yaşında olmasına rağmen bir çok programa imzasını atmış durumda. Oyunlarının satış hakları Merlinin Kazanı adlı internet sitesinde olan Murat'ın yeni çalışmalarını ve oyununun tam sürümünü heyecanla bekliyoruz. Böylelikle biz de çok uzun zamandır yapamadığımız yerli oyun incelemelerimizden birini daha yapmanın zevkini yaşarız.

the lord of the rings

ELECTRONIC ARTS

Tabii ki bu kadar gürültüden sonra filmin oyunuyla ilgili bir şeyler yapılmaması düşünülemezdi. Bir aksiyon/adventure olarak yapılan Lord of the Rings, filmindeki karakterlerle paralellik taşıyacak. Oyuncular Aragorn, Gimli ve Legolas olarak Orc'larla ve diğer yaratıklarla savaşacaklar. Yüzük Kardeşliğinin diğer üyeleri ise oyun sırasında aktif roller alacaklar. Oyundaki tüm mekanlar ve ufak animasyonlar tamamen film ile birebir yapılıyor. Savaş sistemi ise oyuncuların karakterleri, silahları ve hareketleri kullanarak daha stratejik kararlar vermelerini sağlayacak şekilde yapılıyor. Oyunun multiplayer ile ilgili kısmı üzerinde hala çalışılıyor. Oyun 2002 baharında piyasaya sürülecek.

loophole

HIDDEN DINOSAUR

Aslında oyunun adı "Loophole, Dragon Magic and Lemonade pirates" ama biz kısaca Loophole dedik yoksa yukarıya sığmayacaktı. Kocaman bir adada geçen bu adventure oyunu Unreal motoruyla yapılıyor. Oyun bu fantastik dünyada geçen ve içinde bir sürü sevimli karakteri barındıran bir karnaval. Baş kahramanlarımız ise bir büyücü kız ve ona eşlik eden minik ejderhası. Amacımız ise içinde yaşadığımız dünyamızı (Loophole) uzaylı bir ırk olan Voidsnappers'ın elinden kurtarmak için yedi gizli sayfayı bulmak ve büyülerini çözmek. Bunun için bir arayışa gireceğiz. Yolumuz bizi bataklıklardan, dağlardan, çöllerden ve ormanlardan geçirecek. Oyunun konusu aslında aynı isimli kitaba dayanıyor. Oyunun grafikleri şimdilik bir fikir edinmemizi sağlasada asıl eğlenceyi bir çizgi filmi andıran efektlerini görünce yaşayacağız.

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

rın kendi yerlerini ve guild arkadaşlarını bulabilmeleri için oyun içinde kullanılacak bir Norrath haritası olacak. Eşyalar dışında, özel bir grup Game Master tarafından yönetileceği için Legends'da diğer serverlara göre daha çok quest, silah ve zırh bulunacak. Ayrıntılı bilgi için http://legends.everquest.com adresine bakabilirsiniz.

POSTAL 2

Running With Scissors, Postal adlı oyunlarının devamını yaptıklarını açıkladı. Oyun bir öncekinde bulunan özelliklerinden bazılarını taşımaya devam edecek. Bunlar psikopat ana karakteri, gerçekçi ses efektleri ve tabii ki son derece etkili yapay zekası olacak. Eski oyunun teknolojisi ise Unreal motoruyla destekleniyor. Önceki oyundan düşmanlarınız dışında herkese zarar verebilmesiyle ünlenen kahramanımız aynı özelliğini bu sefer "daha gerçekçi" olarak sürdürebilecek.

MUSCLE CAR II: AMERICAN SPIRIT

Kocaman klasik Amerikan arabalarıyla geniş yollarda yarış yapmak isterseniz Global Star Software sizi doyurmak için bir oyun hazırlamakta. Önceki oyundan daha fazla araba, sürücü ve yol içerecek oyunda yeni müzikler olacak.

newworldorder

Termite Games

Oyun firmaları nedense gelecek hakkında hep olumsuz senaryolar yazıyorlar. New World Order da bu tip bir senaryo üzerine kurulu başka bir 3D taktik savaş oyunu. Oyun yalnızca internet üzerinde veya LAN'de değil tek kişilik olarakta oynanabiliyor. Belli hareketleri yapmak için ikonlar kullanmak durumundasınız. Koştukça yoruluyorsunuz. Tecrübe kazandıkça oyuncular arasında belli bir rütbeleme oluşuyor ve yüksek dereceli oyuncular bazı fazladan özelliklere sahip oluyorlar. Çok malzeme taşımanız hızınızı etkiliyor. Görevleri bitirmek için tek bir yoldan çok birden fazla alternetif var. Oyundaki tüm araçlar zarar alabiliyor. Toplam 12 haritanın olduğu New World Order'da isterseniz kendi haritalarınızı ve skinlerinizi yapmanız da mümkün. Oyun son aşamalarında ve baharda elimizde olacak.





neocron:thecityproject

CDV

Fantazi dünyalarında geçen bir çok devasa online oyunların arasında pek azı Anarchy Online benzerinde olduğu gibi geleceği konu alır. Neocron da bunlardan birisi. Fakat oyun birden çok şehir yerine tek bir şehir içinde geçiyor ve bu şehirdeki güç kavgalarını konu alıyor. Şehir dışına çıkıp size verilen görevlere göre birer us kurma ya da maden inşa etme gibi yeteneklerimizi de kullanacağımız oyun gerçek bir hayat simulasyonu olacak. Oyunda tüm şehri dolaşan bir metro, kullanabileceğimiz tank, hoverbike gibi araçlar var. Tank ya da diğer taretli araçları kullanırken bir oyuncu silahtan öteki ise şoförlükten sorumlu olacak. Yaklaşık 150 farklı bölgeden oluşacak olan oyun Anarchy Online'dan daha büyük. Ayrıca başlı başına bir finans piyasası içeriyor. Oyundaki yetenekleri kullanarak herkes kendi istediği türden bir silahı yapabilecek. Böylece silah çeşidinde hemen hemen hiç bir sınırlama olmaması sağlanmış. Herkesin bir apartman dairesi olacağını ve oyunda binlerce farklı eşya olduğunu ise söylememe hiç gerek yok sanırım.



operationflashpoint:resistance

CODEMASTERS

Codemasters'ın bir milyonun üzerinde satan oyunu Operation Flashpoint'e ikinci ek görev pakedi yolda. Bu kez orijinal oyundan önceki zamanlara gidip biraz Rambo'culuk oynayacağız. Eski bir özel birlik üyesi olan Victor Toska emekli olup Nogova adasına yerleşmiş ve huzurlu bir hayat sürmeye başlamıştır. Bir süre sonra ada Ruslar tarafından işgal edilir. Bu işgalle hayatı alt üst olan Victor işgale karşı koymak için bir mücadeleye girerken kendini bir anda lider konumunda bulur. Paket bize 100 kilometrekarelik yeni bir oyun alanı sağlıyor. Alanda eski yerleşim alanları dışında fabrika ve kasabalarda bulunacak. Oyun boyunca Ruslara baskınlarda bulunurken yavaş yavaş bir direniş grubunu örgütleyeceğiz ve sonunda Ruslara karşı koyabilen bir ordu haline geleceğiz. Paketi oynayabilmek için Operation Flashpoint'ın kendisine sahip olmalısınız.



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PC versiyonu bitmek üzere. PC için özel platformlar ve leveller eklenmiş durumda. Ayrıca isterseniz online olarak beraber arkadaşlarınızla kaymanızda mümkün. Toplam sekiz levelda insanlar, araba trafiği ve diğer dış etkenlerde bulunacak.

HASBRO ARTIK YOK

Aslında var ama yok. Çünkü Infogrames paracıklarına kıyıp Hasbro'nun hisselerini yüksek bir fiyattan kapattı ve böylelikle firmanın sahibi oldu. Paracık dediğimiz ise 5 milyon dolar.

GİZLİ VE TEHLİKELİ

Hidden and Dangerous ek paketiyle bir araya getirilerek tekrar yapıldı. Oyun Win2K için tekrar uyarlanarak H&D Deluxe adı altında yeniden piyasaya sürüldü. Oyunu Gamespy'dan da oynayabilirsiniz.

LAST NINJA: THE RETURN

Eski oyuncuların taa 1980'lerden C64 döneminden hatırlayacağı efsane oyun yeniden yapılıyor. Eski izometrik görüntüsünün yanında 3D olarak'ta oynanabilecek olan Last Ninja senenin sonuna doğru hazır olacak.

XENUS

Codename: Outbreak'i yapan grup Deep Shadows şimdide başka bir aksiyon RPG üzerinde çalışıyor. Oyunda daha önceki oyunun motoru kullanılacak fakat bu kez savaşacağımız yer Kolombiya olacak ve oyunda herhangi bir level sınırlaması olmadan her yere gidebileceğiz.

PRO RACE DRIVER

Codemasters piyasaya çıkaracağı oyunuyla ilgili bilgileri güncelledi. Oyun içinde kullanılacak olan çarpışma efektleri bir araba test merkezindeki verilerden yola



snapshotpaparazzi | PHILOS LABS

SnapShot serilerinin ilki paparazziler üzerine kurulmuş. Hani ünlülerin peşinde koşup kim kiminle nerede ne yapmış adım adım izleyen adamlar vardır ya. Bir tek skandal fotoğraf karesi almak için türlü cambazlıklar ve arsızlıklar yaparlar. İşte biz de bir paparazzi olarak bir sürü rezilliği kovalayacağız. Oyun boyunca karşımıza alarmlar, türlü tuzaklar, popomuzu kapmaya meraklı bekçi köpekleri ve değerli ekipmanlarımızı gözünü kırpmadan kıracak bodyguardlar çıkacak. Eğer bunlardan birine yakalanırsak özel hayata tecavüz suçundan hapse atılmak da cabası. Şimdiye kadar örneğine hiç rastlamadığımız konusuyla eğlenceli olacağa benziyor.

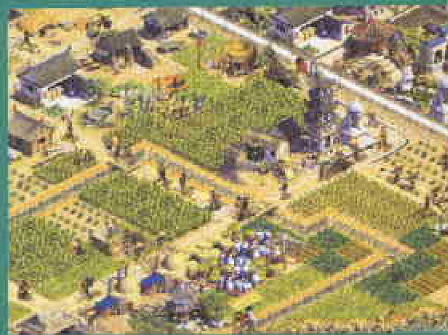




emperor:riseofthemiddlekingdom | SIERRA

Şehir simülasyonu meraklıları için bir eğlencelik daha hazırlanıyor. Sierra Akdeniz çevresini konu alan Zeus: Master of Olympus ve Kleopatra'dan sonra bu kezde 4000 yıllık Çin tarihini ele alınıyor. Tabiki böylelikle Zen, Buda, Meditasyon, Çin Seddi gibi öğeler oyunumuzun ana konuları olacaklar. Diğer oyunlardan farklı olarak bu kez başka şehirlerle ticaret anlaşması yapabileceğiz, müttefik olabileceğiz. Ayrıca bu tip oyunlarda ilk defa multiplayer olarak oyun oynayabileceksiniz. Emperor'u oynarken oyundaki icadlar Çin tarihiyle bir paralellik takip edecek. Tahmin ettiğiniz üzere ana amacınızda sınırlarınızı genişleterek Çin İmparatoru olmak. Asyanın bozkırlarında politika yapmaya hazırlanın. Oyun bahar sonuna doğru hazır olacak.





SICAK HABER SICAK HABER



çıkılarak yapılıyor. Hani araçları duvarlara çarpma ya da yükseklerden atma gibi testlere tuttukları merkezler vardır ya işte öyle bir merkez ile ortak çalışan yapımcılar toplam 58 kişilik bir takımla oyunu haziran ayına yetiştirmeye çalışıyorlar.

LETHAL DREAMS

Ukraynadan bir oyun yapımcısı grubu olan Boolat yeni bir role playing strateji oyunu üzerinde çalışıyor. Oyunun adı Lethal Dreams. Diğer RPG lerden farklı olarak bu da 6 kişilik bir büyücü grubunu yöneteceğiz. Büyücülerin her biri evocation, incarna-

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

BU AY

Command & Conquer: Renegade	WESTWOOD STUDIOS
Heroes of Might & Magic IV	3DO
Imperium Galactica 3: Genesis	CDV
Mafia	TAKE 2
Warlords Battlecry: II	UBI SOFT

NİSAN 2002

Might & Magic IX	NEW WORLD COMPUTING
Necrocide: The Dead Must Die	NOVALOGIC

MAYIS 2002

Age of Wonders II: The Wizards Throne	TAKE 2
ARX Fatalis	FISHTANK
Battlefield 1942	EA
Freelancer	MICROSOFT
Halo	MICROSOFT
Hidden and Dangerous II	TALONSOFT
Hitman 2: SilentAssassin	EIDOS
Spider Man : The Movie	ACTIVISION

HAZİRAN 2002

CounterStrike: Condition Zero	VIVENDI
Dune Generations	CRYO
Icewind Dale II	INTERPLAY
Elder Scrolls III: Morrowind	BETHESDA
Prisoner of War	CODEMASTERS
TOCA Race Driver	CODEMASTERS
Warcraft III: Reign of Chaos	VIVENDI

EYLÜL 2002

Age of Mythology	MICROSOFT

2002 VE SONRASI

Beach Life	EIDOS
Bounty Hunter	EA
Breed	CDV
Brokensword: The Sleeping Dragon	REVOLUTION
Call of Cthulu	FISHTANK INTERACTIVE
Colin McRae Rally 3	CODEMASTERS
Disciples 2	STRATEGY FIRST
Duke Nukem Forever	GODGAMES
Dungeon Siege	MICROSOFT
Escape From Alcatraz	CDV
Grand Theft Auto 3	TAKE 2
Jane's Attack Squadron	XICAT
Jedi Knight 2	LUCAS ARTS
Lineage: The Blood Pledge	NC INTERACTIVE
Lords of The Realm III	SIERRA
Lost Continents	VR1 ENTERTAINMENT
Medieval: Total War	ACTIVISION
Neocron	CDV
Neverwinter Nights	INTERPLAY
O.R.B.	STRATEGY FIRST
Preatorians	EIDOS
Republic: The Revolution	EIDOS
Robin Hood: Defender of the Crown	CINEMAWARE
Seadogs 2	EON DIGITAL
Soldier of Fortune II: Double Helix	RAVEN
Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II	LUCAS ARTS
Star Trek Bridge Commander	ACTIVISION
Team Fortress II	SIERRA
The Thing	VIVENDI
Tomb Raider 'Next Gen'	EIDOS
Unreal 2	INFOGRAMES
Quake IV	ACTIVISION
World of Warcraft	VIVENDI

worldcup2002

EA Sports



Yıllardır devam eden ve PC'deki en iyi futbol oyunu olan FIFA serisi, World Cup ile devam ediyor. World Cup 98 ile aynı mantık üzerine kurulu olan FIFA 2002: World Cup'ta, FIFA 2002'ye oranla birçok değişiklik bulunuyor.

Oyunda, Dünya Kupası'nı ortak olarak düzenleyen Japonya ve Kore'den 20 ayrı stadyum bulunuyor. Bunun yanında 2002 Dünya Kupası'nın maskotları ve yıldız oyuncuları



da oyunda yer alıyor.

FIFA 2002: World Cup'ta bulunan Air Play mod'u sayesinde oynanış neredeyse tamamen değişiyor.

Oyunda yeni oyuncu animasyonları da bulunuyor (sevinme, kavga etme vs). Farklı dinamik kamera açıları ve zoom özelliği de oyuna ayrı bir hava katıyor.

World Cup'ın en vurucu yanıysa, yıldız oyuncuların karakteristik özelliklerinin oyuna birebir olarak yansıtılması.

FIFA'daki seyirci sorununu biliyorsunuz. FIFA 2002: World Cup'ta ise bu sorun önemli ölçüde çözülmüş gibi gözüküyor. Seyirciler artık daha gerçekçi ve oyuna katkıları daha fazla. Artık takımlar sahaya çıkarken konfeti atıyorlar veya bayrak sallıyorlar. Bunun yanında maçlardan önce lazer gösterileri izleyebiliyorsunuz.



warcommander

CDV Software



Her sene önümüzdeki yıllarda neyin giysilerde moda olacağını belirlemek için tasarımcılar toplanıp bir konu belirlerler ya, sanırım aynı şey oyun yapımcıları içinde geçerli. Bu senenin modası da Normandiya çıkartması. Oyunumuz ise Commandos benzeri bir taktik-strateji. Omaha Sahili'nden başlıyor ve bizi savaşın çeşitli evrelerine götürüyor. Oyunda 2nd US Ranger Battalion'ın komutanı olarak özel görevlere gideceğiz. War-





Commander'da iki tek kişilik campaign ve her campaign için yirmişer adet görev bulunacak. Battalion'daki toplam 40 askeri kontrol edeceğiz. Askerler kendi içinde 11 faklı sınıfa ayrılıyorlar. Her askerin bir tecrübe puanı olacak ve sağ kalıp puan topladıkça daha iyi savaşacaklar. Binaların da kendine has fonksiyonları ve upgradeleri olacak. Güneş doğup batacak, hava şartları değişecek, yer şekilleri stratejilerinizi etkileyecek. Hatta çığ efekti bile olacak. Oyun yakınlarda elimizde olur.

yager

THQ



Yeni nesil bir oyunla karşılaşmaya hazır mısınız? Yager içinde aksiyon, simülasyon, RPG ve stratejiyi barındıran bambaşka bir çalışma. Oyun faklı bir dünya düzeni içinde geçiyor. Dünyada merkezi hükümetlerin kaybolduğu ve yönetimi ele geçirip kendine ait toprakları istediği gibi yönetmeye başlamış olan firmalar vardır. Herkes bir tarafta yer alırken bazıları ise özgür bölgeler yaratıp buralarda hayatlarını sürdürmektedir. İşte sizde bu bölgelerde yaşayan bir pilot olarak hayatınızı kazanmaya çalışacak ve bu arada başınıza gelen belalarla başa çıkmaya çalışacaksınız.

Oyun dünyasında her türlü ulaşım hava yoluyla yapılmaktadır. Tüm hava trafiği devasa ana gemilerden küçük, şahsi kullanımlı araçlara kadar tıklım tıklım dolmuş-

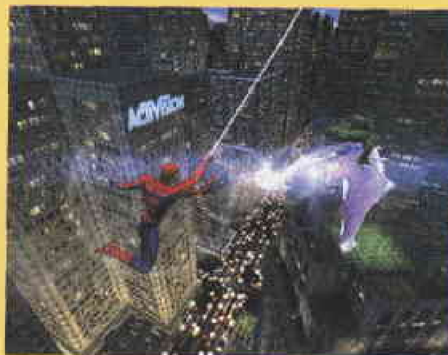


tur. Biz görevlerimizi yaparken yer yer gemimizden inecek ve işlerimize tabanvayla devam edeceğiz. Toplam 25 tek kişilik görevden oluşacak olan Yager'de diğer karakterlerle bol bol iletişim kuracağız. Oyun hem PC hemde X-Box için yapılıyor.

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA



tion, necromancy, portals, enchantment, ya da transmutation konularından yalnızca birinde uzman olacak. Oyun tamamen diğer büyücü gruplarıyla yapılan gerçek zamanlı savaşlar üzerine kurulu. Oyun boyunca yeni büyüler araştıracağız ve bir sürü yaratıkla karşılaşacağız.



SPIDERMAN THE MOVIE

Spiderman: The Movie'nin ilk ekran görüntüleri yayımlanmaya başladı. Bizde sizin için hemen bir tane kaptık.

DINOSAUR DIGS

Microsoft, Zoo Tycoon için Mayıs ayında bir expansion pack yayınlayacak. Yine Blue Fang Games'in geliştirdiği bu expansion pack'te, 20 yeni hayvan (Tyrannosaurus Rex, Velociraptor, Wooly Mammoth vs.), 100'den fazla yeni obje ve 6 yeni senaryo bulunuyor.

Sizi maça davet ediyoruz!...



3 kişi

Maçtan önce ***Şampiyonlar Ligi özel VIP salonunda akşam yemeği****nizi yiyecek, birçok ünlü kişiyle birlikte* ***kokteyle*** *katılacak ve* ***numaralı tribün****ün en baba yerinden bu büyük heyecana ortak olacak!*



830 kişi

Türkiye'de ilk defa ***Sony Playstation 2 oynanabilir demo DVD'si!***

Sega'nın en son oyunları ***Headhunter, Rez ve Ecco the Dolphin****'in oynanabilir demoları ve* ***kamera arkasından çok özel bilgiler***

Sony Türkiye ile birlikte sizlere büyük bir sürpriz hazırladık. Aranızdan üç kalemine güvenen, yetenekli okuyucumuz Galatasaray'ın Barcelona ile Ali Sami Yen'de oynayacağı Şampiyon Kulüpler Kupası maçını seyredecek. Seyredecek mi dedik? Sadece seyretmekle kalmayacak bu üç kişi. *Maçtan önce Şampiyonlar Ligi özel VIP salonunda akşam yemeğinizi yiyecek, birçok ünlü kişiyle birlikte kokteyle katılacak ve numaralı tribünün en baba yerinden bu büyük heyecana ortak olacaksınız.*

Eğer maça gidemezseniz, yine de üzülmeyin. *830 kişiye Türkiye'de ilk defa olarak Sony Playstation 2 oynanabilir demo DVD'si veriyoruz.* Sega'nın en son oyunları *Headhunter, Rez ve Ecco the Dolphin*'in oynanabilir demoları ve *kamera arkasından çok özel bilgiler* olan bu DVD'leri de kazanma şansınız olacak.

Bu ödülleri kazanmak için yapmanız gereken şey çok basit. Yandaki anketi tam ve doğru olarak doldurduktan sonra *"Sony Playstation 2'yi neden almak isterdiniz?"* sorusuna kendi cümlelerinizle minik bir kompozisyon konduruyorsunuz. Daha sonra anketi adresimize gönderiyorsunuz. Yapmanız gereken şey bu kadar basit. Daha sonra soruya gönderilen cevaplar içinden editörlerimizin seçeceği en güzel olan üçü ***Galatasaray-Barcelona*** maçını seyretmeye gidiyor. 830 kişi de ***Sega'nın en son oyunları***nı en yakın Playstation 2'de oynamaya. Sarılın kalemlere!

Adresimiz:
Sony PS2 Yarışması
Vogel Medya Yayımcılık A.Ş.
Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad.
Ün İş Merkezi 231/3
Kasımpaşa / İSTANBUL

KÜÇÜK BİLGİCİKLER

- Anketten elde edilecek bilgiler sadece LEVEL Dergisi ve SONY Türkiye tarafından kullanılacak ve hiçbir üçüncü şahıs ve/veya kuruluşa verilmeyecektir.
- "LEVEL'a 12 milyon liralık özel abonelik indirimi hakkında detaylı bilgi almak istiyorum" şıkkını işaretlediğinizde, belirttiğiniz telefonlardan sizi aramamızı kabul ettiğinizi varsayacağız.
- Anketleri eksiksiz olarak doldurduktan sonra, en geç 14 Mart 2002 tarihine kadar elimizde olacak şekilde yukarıdaki adresimize göndermelisiniz. Bu tarihten sonra elimize geçecek anketler, sadece PS2 demo DVD'si kazanma şansına sahip olacaklar. Son katılım tarihi 30 Mart 2002'dır.
- Kazananlar bizzat bizim tarafımızdan 17 Mart 2002'de telefonla aranacak. Ayrıca www.level.com.tr adresinde ve Level Nisan sayısında yayınlanacaktır. PS2 Demo DVD'si ise kazananların adreslerine tarafımızdan gönderilecektir. Kazananlar 5 Nisan 2002 tarihinde www.level.com.tr adresinde açıklanacaktır.
- Maç bileti kazananların yol ve barınma ücretleri kendilerine aittir.
- Bu sayfanın fotokopisini çekip gönderebilirsiniz.
- Her okuyucunun bir katılım hakkı vardır.
- Bu yarışmaya hiçbir Vogel Yayımcılık ve Sony Türkiye çalışanı katılamaz.

Adınız, Soyadınız:

Açık Adresiniz:

Telefon Numaranız (Ev):

Telefon Numaranız (Cep):

Kaç yıldır Level okuyorsunuz?
- [ ] 1
- [ ] 2
- [ ] 3
- [ ] 4
- [ ] 5

LEVEL haricinde düzenli olarak aldığınız bilgisayar dergileri?
- [ ] CHIP
- [ ] Herkes İçin Bilgisayar
- [ ] PC Net
- [ ] PC Magazin
- [ ] PC Life
- [ ] CD Oyun
- [ ] Gamepro

Hangi oyun platformlarına sahipsiniz?
- [ ] PC
- [ ] Playstation 1
- [ ] Dreamcast
- [ ] Playstation 2
- [ ] X-Box
- [ ] Gamecube
- [ ] Diğer................

Önümüzdeki altı ay içinde hangi oyun platformunu almayı düşünüyorsunuz?
- [ ] PC
- [ ] Playstation 2
- [ ] X-Box
- [ ] Gamecube

LEVEL'da en sevdiğiniz şey nedir?

LEVEL'da değişmesini en çok istediğiniz şey nedir?

LEVEL'a eklenmesini en çok istediğiniz şey nedir?

Sony Playstation 2'yi neden almak isterdiniz?



- [ ] *LEVEL'a 12 milyon liralık özel abonelik indirimi hakkında detaylı bilgi almak istiyorum.*

counterstrike: conditionzero

Yıllardır bizi ekranlar karşısında oyun eden Half-Life modu, artık başlı başına bir oyun olarak karşımızda.

Aylar önceden duyurulan oyunların zamanını aşması aslında adettendir. Çünkü beklenen oyunlar her zaman çok daha fazla oyuncunun isteklerini karşılamak için geliştirilir de geliştirilir. Biz Warcraft III bekleyip dururken, boş vakitlerimizde kendi aramızda veya internet üzerinde bizi esir alan başka bir oyun 1999 yılından beri dünya üzerindeki hakimiyetini kayıtsız şartsız sürdürüyor. Oyun diyorum artık çünkü artık Half-Life, hatırladığımız halinin bir hayli ilerisinde bulunuyor. Herkesin bildiği, tanıdığı, sevdiği veya nefret ettiği Counter-Strike'ı burada tanıtmamızın bir gereği yok. Yapımcı şirket Valve'ın Counter-Strike'ı retail olarak satmaya başlamasından beri, Half-Life'a gelen update'ler daha çok bu müthiş mod için geliştirildi. Dünya üzerinde 1 milyondan fazla orijinal Half-Life/Counter Strike paketi satıldı. Mod versiyonunun ücretsiz olmasından dolayı download'ların veya bu oyuncuların sayısı tahmin bile edilemeyecek kadar fazla. Half-Life'ın bu kadar gelişmesinin ardından, sıra Counter-Strike'ın da geliştirilmesine sıra geldiğini düşünen yapımcı şirket, bu oyunun yepyeni bir halini piyasaya sürmeye hazırlanıyor.

Counter-Strike: Condition-Zero, Opposing Force'u hazırlayan Gearbox grubunun ele alıp, baştan yazdığı bir Single-Player bir Counter-Strike diyebiliriz. 20'den fazla görev paketi, yeni silahlar, 160 farklı karakter yaratabilme, zeki ve kendine özgü karakteri olan takım arkadaşları... Sadece bir başlangıç...

Single Player, Counter-Strike efsanesine ters mi?

Bu sorunun yanıtını ancak tam sürümü elimize geçtiğinde öğrenebileceğiz. Ama single-player oyunların da en az multi-playerlar kadar zevkli olabilmesi için ellerinden geleni yaptıklarını söylüyor Valve. Peki single player'ın özellikleri neler olacak?

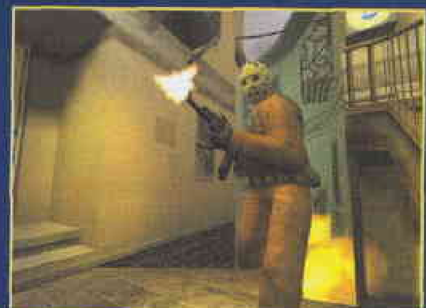
Oyunda 30-40 tek kişilik oyun görevi bulunacak. Bu görevler 6 bölüme yayılmış durumda ve her bölüm 4 haritadan oluşuyor. Her harita ise multi-player'dan alıştığımız üzere, multi-player'da alıştığımız gibi 5 dakikalık süre içerisinde bitirilmek zorunda. Gearbox'un söylediğine göre Half-Life: Opposing Force ve Half-Life: Blue-Shift'in oynama sürelerinin toplamına yakın bir süre oluyor.

6 bölüm de dünya üzerindeki farklı bölgelerde geçiyor. Ormanlarda, şehir içinde, Asya'da, Avrupa'da, Çölde ve Kuzey Kutbunda çarpışacağız. Çarpıştığımız yerlere göre kıyafetler değişecek. Kamuflaj yapıp ağaç tepelerinde snipe yapabileceğiz.

Condition-Zero'da, normal CS'nin aksine bize verilen her görev için 3 değişik oyun tipi bulunacak. Bunlardan biri oyunu bir konu anlatımı üzerinde oyun. Bu oyun tipinde size verilen görevi takım arkadaşlarınızla birlikte tamamlamanız gerekiyor. Görevlerde daha çok para kazanıp, daha çok deneyim sahibi olabiliyorsunuz. Bu görevi bitirdiğinizde "Dayanıklılık" modu açılabiliyor. Bu modda ise tek başınasınız ve size verilen süre içerisinde belirli sayıda düşman kuvvetini altetmelisiniz. Düşman sayısı Gearbox'un insafına ve bölümün zorluk seviyesine göre değişebilir. Dayanıklıktan sonra "Düello" modu açılıyor ki, burada silah alma gibi bir lüksümüz olmuyor. Size verilen tek bir silahla bütün bir bölümü, kısıtlı süre içerisinde bitirmeye çalışacaksınız. Terörist olarak oynamayı sevenlere bir üzücü haber, Condition-Zero Single Player'ını terörist olarak oynayamayacaklar (ben sevindim bile bu habere). Kendi takımınızı kurabilecek veya özel anti-terörist gruplarını seçebileceksiniz. Örneğin: Amerikan Navy Seal takımını veya Rusların Spetznaz'larını alabiliyorsunuz. Her takımın kendine özgü silahları var ve eğer bir takım ile bir bölümü bitirirseniz, ondan son-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	06. 2002
Tür • FPS	
Yapım • Gearbox / Valve	
Dağıtım • Sierra	
Bize Göre • Counter Strike'dan artık zevk alamayanlar için takım oyunun tam olarak oynanabileceği yeni bir soluk.	







Korunmaya İhtiyacım Var!

Condition Zero'da dengeleri değiştirecek yeni silahlar var. Bunlardan en önemli ikisi balistik kalkan ve tek atımlık LAW roketi. Kalkanla birlikte tabanca da kullanabileceksiniz. Kalkan tabanca mermilerini geçirmezken, tüfek mermilerinin etkisini azaltacak. Ama kafaya isabet eden AWP mermisi karşısında pek etkisi olmayacak. Sadece teröristlerin alabileceği LAW silahı tek atımlık olduğundan, alırken iki defa düşünmeniz gerekiyor. Çünkü attıktan sonra sadece tabancanıza güvenecek veya tırım tırım dolaşıp silah arayacaksınız.



ra seçeceğiniz takımlar, önceki takımın özel silahlarını kullanabilecekler. Tabii bu takımlarla oynayacağınız senaryolar önce CS versiyonlarındaki gibi sadece bomba imha, VIP veya rehine kurtarma senaryolarından her bölüme göre değişen senaryolara geçiliyor. Tabii görev atladıkça deneyiminizin arttığı ve arttıkça yeni takım arkadaşlarınızın olduğunu, yeni silahlar alabileceğinizi göreceksiniz.

Oyundaki yapay zeka, çok yakından tanıdığımız, hatta daha önceden hazırladığımız Counter-Strike paketlerinin vazgeçilmez öğesi olan PODBot'un yapımcısı tarafından hazırlanıyor. Tabii çok daha gelişmiş bir haliyle. Tıpkı size verilen görevler olduğu gibi düşmanlarınızın da görevleri var ve bunu yerine getirmeye çalışacaklar. Bir çok single-playerda olan düşmanlar gibi siz bir yere geldikten sonra harekete geçen, ancak sizi görünce yerinden kımıldayan düşmanlar olmayacak bunlar. Aynı yapay zeka takım arkadaşlarınız için de geçerli. Güzel olan nokta, tıpkı multiplayer'dan alıştığımız gibi, takımınız veya karşı tarafın adamlarının kendine özgü karakterleri olacak. Örneğin her zaman komutlarınıza uymayacaklar, eğer kendisi tehlike altındaysa emrinizi dinlemesini bekleyemezsiniz haliyle. Tabi Good karakterler, Evil karakterler, neutral karakterler (FRP gibi oldu) olacak. Ama takım oyununu şimdiye kadar hiç hissedemediğimiz kadar içimizde hissedeceğiz gibi geliyor. Her maçta kazandığımız paraları yatırdığımız bir bankamız olacak ve görevleri geçtikçe bankamızdan para çekip, (Bir de ATM kartınız var... Nasıl yani) oyuncularınıza yeni silahlar ve skiller satın alacaksınız. Görevinizin önemine veya düşmanların durumuna göre oldukça iyi düşünmeyi gerektirecek gibi... Rainbow 6 oynayanlara bunu anlatmama gerek yok sanırım.







Silahlara gelince klasikleşmiş silahlar dışında bir çok silah eklendiğini göreceğiz. Bunlardan biri sadece teröristlerin kullanabileceği, AK-47'den biraz daha ağır olan İsrail yapımı GALIL, sadece Anti-Terörist takımlarının kullanabileceği, Half-Life: Firearms'da olup, neden CS'de yok diye bize kafaları yerlere vurdurtan FAMAS (ki Metal Gear Solid'in güzide silahlarından – BLX çok sever), Sis bombası gibi ama yeşil bir dumanla yayılan ve maskesiz yakalanırsa oldukça hasar verebileceği tahmin edilen kimyasal gaz bombası, karanlıkları aydınlatmak için kullanılabilecek ışık fişeği, Molotof kokteyli (tabii ki sadece teröristler için, yak ve fırlat), tek kullanımlık ve kalabalık bir grubu bir anda dağıtabilecek Light Anti-Armor Weapon (LAW) ve dakikada 200 mermi gönderebilen M-60'ın hafif versiyonu E3 modeli ile oyundan alınan zevkler daha da bir artacak.

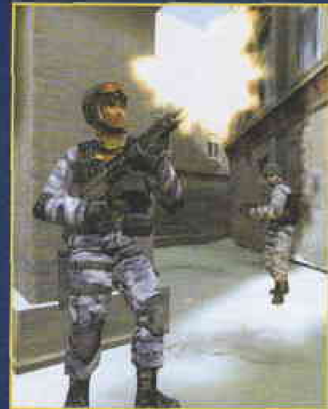
Tabi bunca silaha karşı birkaç koruma da getirilmiş. Bunlardan biri ekran görüntülerden göreceğiniz üzere Çelik kalkan. Birincil silahınızın yerine geçecek ve doğal olarak sadece bir tabanca ile birlikte kullanılacak. Hafif silah mermilerine karşı etkili olacak. Bunlar MP5 gibi Hafif-Makinalı tüfekler, pompalılar ve tabancalara karşı sizi koruyacak. Ama sadece tabanca ile durum nasıl değişir











bu bilinmez... Tabi kimyasal gaz bombasına karşı gaz maskesi de eklenmiş.

Peki ya alıştığımız Multi-Player tadı?

Tabii ki sürecek... Belki de çok daha artarak, takım oyununu mecburi kılarak (işte en güzeli de bu ya) ... Peki çok farklı bir oyunun mu multiplayer'ı mı gibi olacak? Hayır. Alıştığımız CS menüleriyle olacak. Single-playerına getirilen bir çok yeniliği kullanabileceğiz. Yağmur efektleri, yeni silahlar, single-player haritaları... Tabi Multi-playerına eklenecek özellikler bununla kalmıyor.



Anti-Cheat yazılımı artık rüya değil. Valve daha önceden gece gündüz bu işle uğraşan bir ekibinin olduğunu söylemişti. Başka bir özellik olan otomatik güncelleme sayesinde sadece CS'ye yeni eklenen özellikler, yapılan update'ler değil, artık yeni cheatlere karşı anti-cheat de güncellenecek. Tabi bu özellik Won.net kullanıcıları için geçerli. Bunun için tabi yapılması gereken tek şey kayıtlı kullanıcı olmak. Kopya kullanırsanız, hilekarları çekmeye katlanacaksınız.

Condition-Zero oyuncuları, multi-player oynarken tamamen mevcut CS sürümü ile birlikte oynayabilecekler. Başka bir deyişle Half-Life: Counter-Strike sunucularında, Condition-Zero sahipleri de oynayacak. Counter-Strike sahipleri eğer Condition-Zero'yu kullanırlarsa tıpkı Blue-Shift'te olan gibi bir High-Definition pack kurup, Counter-Strike'ı 1250 poligonlu modellerle oynayabilecekler. Condition-Zero sunucularında yeni silahlarla, yeni haritalarda karşılaşmalar yapılabilecek.

Condition-Zero multiplayer'ında bir diğer özellik ise Coop modu. Bu modla, Single-player görevlerini arkadaşlarınızla birlikte oynayabileceksiniz. LAN maceraları için oldukça eğlenceli olacağa benziyor...

Counter-Strike: Condition-Zero, bir Counter-Strike 2 değil, apayrı bir oyun olarak bu yılın 2. çeyreğinde karşımıza gelecek. Ayrıca Counter-Strike 1.4 bu ay içerisinde çıkıyor. Ondaki yenilikler de oldukça fazla. Kısaca özetlemek gerekirse, artık arka arkaya zıplamak tarihe karışacak, oyuncular öldükten sonra cesetler round boyunca yerde kalacak. Rehinelerin garip garip hareketleri düzeltilecek ve bomba koyulunca radarda görünecek.

Kim ne derse desin, Counter-Strike son yıllarda yakalamış olduğu başarıyı, bu yıl da kimseye kaptırmayacak gibi görünüyor. Condition-Zero, Half-Life'ın müthiş esnek motorunun uç noktası olacak önümüzdeki aylarda ve biz de yine işi gücü bırakıp "kauntır" oynayacağız.

Selçuk İslamoğlu
(sislamoglu@level.com.tr)

Half-Life teknolojisiyle nereye kadar?

Bildiğiniz üzere Half-Life, Quake1'den beri aynı motor üzerinde çalışıyor ve bu motor giderek geliştirildi. Quake 4'ten bahsedilen günümüzde Half-Life'ın bu teknolojiye yetişmeyi de ayrı bir büyüleyici etken olarak karşımıza çıkıyor.

Oyun Müzikleri ve Sesler: Half-Life'taki 22khz'de bile kulağımıza müthiş gelen sesler artık daha da bir güzel. Tüm sesler 8bit'ten 16bit'e yükseltilmiş. Ayrıca her CS:CZ Single-Player bölümünün kendine özgü, yapımcısı Half-Life: Opposing Force'dan hatırladığımız Chris Jensen olan bir müziği var.

Yağmur ve kar efektleri: Gearbox'un Condition Zero'sunda bulunuyor. Bu da az önce bahsettiğimiz ilerlemenin oldukça iyi bir göstergesi. Gearbox açıklamasında multi-playerda bu özelliklerin kapatılamayacağını ancak FPS artırımı için yoğunluğunun azaltılabileceğini belirtmişti.



Hasar alabilen yüzeyler: Eklenen bir çok özellik arasında dikkate değer olanlardan biri de bir çok yüzeyin hasar alabilmesi. Bunların arasında ateş edince dökülebilen duvar sıvaları, çarpan mermiler yüzünden gövdeleri parçalanabilen ağaçlar gibi oyun gerçekliğini arttırıcı efektler "hadi çıksın da oynayalım" naralarını yükselten etkenlerden...

Modeller: 1250 poligon. Yanlış duymadınız, her modelde CS'nin önceki versiyonlarından %66 daha fazla poligon olacak. Modellerdeki gerçekçilik unsuru, sadece oyuncu modellerine değil hemen her modele yansıtılmış. 32bit RGB olan modellerde bir de alpha-channel renk ile transparency özelliği ekleniyor. Bu da özellikle camların daha bir güzel olmasını sağlıyor. Hele hele ileride anlatacağımız kalkanlardaki camlar ve molokof kokteyli içindeki sıvının hareketlenmesi gibi. Her takımda 4 çeşit oyuncunun 5 çeşit yüzü olacak ve toplamda 160 çeşit oyuncu modeli yaratılabilecek.



Neverwinter Nights

Bu oyundan sonra FRP'ler için hiçbir şey eskisi gibi olmayabilir...

Bugüne kadar hep sığ sularda, sınırları belirlenmiş havuzlarda yüzdük sevgili FRP oyuncuları. Hani hep derdik ya, masaüstü FRP'lerinde sahip olduğumuz özgürlüğü bilgisayar oyunlarında bulamıyoruz, kimi zaman başka seçenek olmadığı için yapmak istemediklerimizi yapıyoruz. Yapımcılar bu sıkıntımızı gördüler, -gelişen teknolojinin de yardımıyla- Fallout, Deus Ex gibi onlarca farklı yoldan ilerleyebildiğimiz, senaryonun yaptığımız hareketlere göre değiştiği oyunlar sundular bize. "Bilgisayar FRP'leri için bu bir devrim!" dedik, gerçekten de öyleydi. Ama bu "ikinci kuşak bilgisayar FRP'lerine" karşın masaüstü FRP'leri hala birkaç puan ilerideydiler, çünkü oyun akışı ne kadar ayrıntılı olursa olsun, karşınıza ne kadar seçenek çıkarsa çıksın, tüm bu seçenekler makinenize yerleştirdiğiniz CD'nin alabileceği kadardı. Oyunun yazılımlarında yer almayan tek bir bit'çik bilginin bile karşınıza çıkmasına imkan yoktu. Belki oyun bana dörtyol ağzına geldiğimde hangi yöne gitmek istediğimi soruyor ve seçtiğim yöne göre senaryoyu değiştiriyordu. Peki ya ben tünel kazıp yoluma yerin altından devam etmek istiyorsam ne olacaktı ?

Haydi kabul edelim : Sınırlarını genişletmiş olsak da hala aynı havuzlarda yüzüyorduk ! Masaüstü FRP'leri ise bir programın komutları yerine insan beyninin yaratıcılığı ile sınırlı olanaklarıyla koca bir okyanus gibi uzanıyordu önümüzde. Fakat bugünlerde ikinci bir devrimin haberleri çalınıyor kulaklarımıza. Bioware'in Neverwinter Nights'ı, bu sığ havuzun tıpasını zorluyor. Tıpa yerinden çıktığında önce kuvvetli bir girdaba kapılacak, ardından akıntıya bırakacağız kendimizi..

Bakalım okyanusa ulaşabilecek miyiz ?

Yeni karakterler, yeni kombinasyonlar..

Neverwinter Nights'ı neden başlı başına bir devrim olarak kabul ediyoruz, neden oyun hemen hemen tüm sitelerde "Son zamanların en merakla beklenen oyunu" olarak kabul ediliyor, onu birazdan açıklayacağız (Zaten dergideki haberleri takip eden okuyucular için bu bir sürpriz değil) ama öncesinde müsaade buyurun, size verecek birkaç haberimiz var:

Hani şu son zamanlarda sık sık karşılaştığımız yapımcı-dağıtımcı anlaşmazlıkları var ya, ne yazık ki Neverwinter Nights'da nasibini aldı bundan. Daha düne kadar dağıtımcı firma olarak Interplay'le anlaştığını sandığımız BioWare, bir anda Infogrames ile görülmeye, gece klüplerinde birlikte eğlenirken resimleri çekilmeye başlandı. İşin aslını sizler için araştırdık, BioWare ile Interplay'in sözleşmesinin kasım ayında bittiğini, Bioware'in de NWN için Infogrames ile anlaştığını öğrendik. Şu aralar Interplay ile BioWare arasındaki son pürüzler de gideriliyor. Yani sanıldığı gibi bir aldatma durumu yok,

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ **07. 2002**

Tür • FRP

Yapım • BioWare

Dağıtım • Infogrames

Bize Göre • Kendi senaryonuzu yaratabilmenize ve oyunculardan oluşan bir grubu bu senaryo içinde yönetebilmenize imkan sağlayan bir ilk. Yeni bir FRP çağının kapısını aralayacak gibi görünüyor.



"anlaşarak ayrılmışlar".

İşin bürokratik kısmı bir yana, NWN, Pool of Radience'dan sonra 3rd Edition Dungeons & Dragons kurallarını kullanan ikinci oyun. Yani Baldur's Gate'den alışık olduğunuz kural sisteminden daha farklı. 3rd Edition kuralları almayacaklar. Baldur's Gate'in aksine NWN'da tek bir karakteri yönetecek ve parti kurmayacaksınız, ama maceranız boyunca yanınıza paralı askerler ya da evcilleştirdiğiniz hayvanlar alabileceksiniz. Oyunda 3rd Edition büyülerinin yanı sıra bazı 2nd Edition büyülerine de yer verilecek. Bu durumda karakterlerinizin kullanabileceği büyü sayısının toplamda 200'ü bulması bekleniyor. Karakterinizi 20. seviyeye kadar geliştirebileceğiniz için, 9. seviye büyüleri de kullanabilme olanağınız olacak.

Karanlıkta gölge oyunları..

NWN'ın grafik motoru da Baldur's Gate I ve II için hazırlanan iki boyutlu Infinity motorundan çok daha farklı. Grafikerler bu kez MDK 2'de kullanılan Omen motorunun oldukça gelişmiş bir şekli olan Aurora adlı üç boyutlu yeni bir motorla çalışıyorlar. BioWare karakter animasyonlarında motion-capture kullanmayı tercih etmese de elimize ulaşan görüntülere bakarak hareketlerin yeterince canlı ve gerçekçi olduğunu söyleyebiliriz. Yeni motorun başarısı özellikle ışık ve gölge oyunlarında kendini belli ediyor. Karakterlerin zırhları, saçları, silahları gibi yüzeylerde ışığı yansıtan bir kaplama kullanılmış. Bu sayede karanlık bir mağarada meşale yaktığınız anda karakterinizin zırhında ışığın dansettiğini görebiliyorsunuz, aynı anda ışığın kaynağına göre cisimlerin gölgelerinin de yerleri ve uzunlukları değişiyor. Örneğin köşe başında saklanan bir karakterin gölgesi, ışık arkasından vuruyorsa onun yerini belli etmiş oluyor.

« Oyuncular tıpkı masaüstü FRP oynar gibi bir server'a bağlanacak ve gerçek bir Dungeon Master'ın hazırladığı oyunda yer alabilecekler. »

ile çok daha esnek karakterler yaratma olanağınız var. Örneğin her ırk ve her mesleği birbiriyle eşleştirebilecek, halfling-paladin ya da dwarf-mage gibi alışılmadık kombinasyonlar ortaya çıkarabileceksiniz. Ayrıca 3rd Edition kuralları ile birlikte sorcerer, monk ve barbarian olmak üzere üç yeni meslek ve half-orc gibi yeni bir ırk da seçenekleriniz arasına eklenecek. Ama 3rd Edition kurallarından bazıları oyuna denge getirmek amacıyla kısıtlanmış. Bu nedenle tırmanma, yüzme, büyülü eşya yaratma, ata binme gibi özellikler oyunda yer











Senaryonuzu "programlamak" ister miydiniz ?

BoWare'in DM'lere sağladığı bir diğer olanak da NWScript adı verilen yeni bir programlama dili. Aslında DM'ler bu dile hayati gereksinim duymayacaklar. Yalnızca toolset'in sunduğu olanakları biraz daha zorlamak isteyen ya da kendi server'ını sonuna kadar konfigüre etmek isteyenlerin başvuracağı bir yol olacak, ama bazı basit komutların çok çabuk yazılacağını ve rağbet göreceğini tahmin edebiliyoruz. Meraklısına söyleyelim, tıpkı Frontpage ile çalışırken olduğu gibi, toolset ile çalışırken yaptıklarınızı aynı anda script halinde de görebiliyorsunuz. Yani bir süre sonra usta DM'ler toolset kullanmayı bırakıp senaryolarını doğrudan programlamaya başlarlarsa şaşırmayın. Zaten NWScript yapı olarak C ve Java'ya benzediği için programcı arkadaşlar zorluk çekmeyecekler. Tekrarlıyoruz: gözünüz korkmasın, NWScript'ten hiç anlamasanız da toolset yardımıyla dilediğiniz her şeyi hazırlayabilirsiniz!



NWScript'in sağladığı avantajlar neler ?

Eşyaları birleştirerek büyülü nesneler oluşturmak, NPC'ler için rotalar hazırlamak, karakterleri yaşlandırmak, kendi takviminizi hazırlamak, çeşitli efektleri tetiklemek NW Script ile daha kolay. Örneğin bir odaya giren karakterler arasında kötü biri varsa odada bulunan kürenin kırmızı kırmızı parlamasını istiyorsunuz. NWScript kullanarak birkaç komut satırıyla bunu sağlayabilirsiniz. Aynı şekilde parametreleri değiştirebilir, içeri giren bir dwarf ise kürenin sarı renkte parlamasını ayarlayabilirsiniz. Ya da bir kapıya "Açıl susam" dendiğinde açılmasını sağlayan bir anahtar sözcük koyabilirsiniz.

NWScript'i kullanamayacağınız yerler

Oyunda dengeleri bozmamak amacıyla yeni büyüler yaratmak, eşyaların boyutlarında oynamalar yapmak ya da paranın değerini değiştirmek gibi bazı amaçlar için NWScript'i kullanamayacaksınız.

Bu arada oyunda aktif olan her NWScript komutunun CPU'nuzdan biraz yediğini, bu nedenle çok fazla komut kullanmanın performansınızı biraz düşürebileceğini de hatırlatalım. Yakınlarda "Java, C ve NWScript bilen kalifiye DM aranıyor, ücret dolgundur" yazısını görürseniz bir yerlerde şaşırmayın !

Neverwinter Tur Rehberiniz Konuşuyor

Neverwinter şehri, Faerûn kıtasının kuzeybatı kıyılarında kurulmuş olup, ünlü Waterdeep şehrinin biraz daha kuzeyinde yer almaktadır. İki şehir arasında kuvvetli ticaret bağları vardır. Neverwinter'ın doğusunda yer alan ormanlar içinde ise türlü türlü uğursuz yaratığın yaşadığı bilinmekte, orc'lar bile ormanların içinden geçmektense çevresinden dolanmayı tercih etmektedirler.

Neverwinter'da yapılan su saatleri ve renkli lambaların ünü kıtanın dört bir yanına yayılmıştır. "Neverwinter saatleri gibi" deyimi halen dakiklik belirtmek amacıyla kullanılır. Ama Neverwinter, adını el sanatlarından değil bahçıvanlarının yeteneğinden almış bir şehirdir. Yılın karla kaplı aylarında bile bahçelerde çiçekler açtırmayı başaran bahçıvanlar, bu hünerlerini uzun yıllardır gururla sürdürmektedirler.

Neverwinter, Lord Nasher adlı eski bir maceraperest tarafından yönetilmektedir. Sempatik olduğu kadar gözüpek bir adam olan Lord Nasher, "Neverwinter Dokuzlusu" adı verilen dokuz seçkin savaşçı tarafından korunmaktadır. Neverwinter'da egemen olan temel inanışlar ve tapınaklar adalet tanrısı Tyr, bilgelik tanrısı Oghma ve koruyucuların tanrısı Helm adınadır (Neverwinter Nights, sembolünü Hem'in sembolü olan "Göz"den almıştır.)









Oyunun arabirimi de oyuncu için kullanım kolaylığı ve hız göz önüne alınarak tasarlanmış. Arabirim transparan olduğu için çevreyi algılamanızda bir engel yaratmıyor. Bir objeyi almak/bırakmak istediğinizde ya da büyü yapmak istediğinizde başınızın çevresinde saat kadranı gibi dönen bir menüyü açarak istediğiniz eylemi seçiyorsunuz. NWN tamamen gerçek zamanlı oynandığı için böyle hızlı bir arabirim hayati iş görüyor.

« Maceraya istediğiniz yerden başlayabilecek, istediğiniz yönde ilerleyebileceksiniz ve "İstemediğiniz hiçbir şeyi yapmak zorunda kalmayacaksınız!" »

Bir DM'im var, dünyanın öte ucundan!

"Tüm bunlar iyi hoş, ama öncekilerden çok da farklı değil!" diye düşünmeye mi başladınız ? O zaman NWN'yi diğer bilgisayar FRP'lerinden ayıran en önemli özelliğini açıklama zamanı geldi. Oyuncular tıpkı masaüstü FRP'si oynar gibi bir server'a bağlanacaklar ve gerçek bir Dungeon Master'ın hazırladığı oyunda online olarak yer alabilecekler! Düşünsenize, Paraguay'lı bir paladin, Moskova'lı bir büyücü ve İstanbul'lu bir savaşçı bir araya gelecekler, az önce Sicilya'daki DM'in hazırladığı zindanlarda maceraya atılacaklar! Her oyun ayrı bir server üzerinden oynanacak ve her server 64 oyuncuya kadar destek verecek. Kalabalık gruplarda yönetimi birden fazla DM üstlenebilecek, hatta gayretkeş DM'ler, farklı server'ları birbirine bağlayıp 64 kişinin üzerinde dev maceralar yönetebilecekler.

Server'ların kendilerine özgü kuralları olacak. Tıpkı hardcore Diablo oynar gibi karakterlerin öldükten sonra asla dirilmeyecekleri server'lar da olacak, ölenlerin para, eşya ya da tecrübe puanlarından fedakarlık yaparak az ileride tekrar oyuna katılabilecekleri server'lar da... Aynı şekilde yaratıkların hangi sıklıkta ortaya çıkacakları, oyuncuların birbirleriyle ya da farklı gruplarla savaşıp savaşamayacakları da DM'ler tarafından belirlenecek.

Dağlar, nehirler, ormanlar fırçamın ucundalar...

Multiplayer konusunda atılan bu kocaman adımlara karşın NWN, senaryoyu tek başına oynamak isteyen oyunculara da aynı tadı vermeyi amaçlıyor. BioWare yetkilileri diyorlar ki : "He-

defimiz, toplu oyunlara katılmak istemeyen bir oyuncunun bile tek kişi oynadığı zaman Baldur's Gate ve takipçilerinden daha çok hoşuna gidecek bir oyun hazırlamak!" Yalnızca bu nedenle, oyunun senaryosu tam bitmiş gibi görünürken geçenlerde hepsi sil baştan tasarlandı. Senaryonun ilk hali birbirini izleyen farklı bölümlerden oluşuyor, bitirdiğiniz her bölüm sizi ana maceranın sonuna bir adım daha yaklaştırıyordu. Ama firma, kısa bir deneme süresinden sonra ardı ardına gelen bölümlerin bir FRP için uygun olmadığına karar verdi. Oyun akışı önceden planlanmış gibiydi ve oyuncuya yeterince özgürlük hissi vermiyordu. Bunun üzerine tek tek bölümler yerine oyuncuya koca bir dünya verildi. Şimdiki oyun düzeninde maceraya istediğiniz yerden başlayabilecek, istediğiniz yönde ilerleyebileceksiniz ve "İstemediğiniz hiçbir şeyi yapmak zorunda kalmayacaksınız!".

Multiplayer oynamayı tercih edecek oyuncuların kafasında pek çok sorunun olduğunu tahmin edebiliyoruz. DM olmak isteyenlerin aynı zamanda programcı olmaları gerekecek mi? Karakterler arasında iletişim nasıl sağlanacak ? Hacker'lara karşı ne gibi önlemler alınacak? vs. vs... Öncelikle bilmeniz gereken, BioWare'in yalnızca NWN üzerinde çalışmadığı, aynı zamanda bir adet editör hazırladığı. Oyunla birlikte elinize ulaşacak bu editörün içinde bir DM'in gereksinim duyduğu her şey yer alacak. Tıpkı bir strateji oyununun map editor'ü gibi bu programı kullanarak haritalar çizecek, haritadaki şehirleri, şehirlerdeki binaları, binalardaki yaratıkları, yaratıkların silahlarını tek tek ayarlayabileceksiniz. Ayrıca DM'lerin hazırladıkları oyuna aynı anda müdahale etme şansları da olacak. Örneğin oyun içerisinde yanlış yöne ilerleyen grubun karşısına bir NPC (Non Player Character) çıkarıp, onun ağzından tavsiyeler vermek, ya da grubun girdiği zindanın kapısını düşen kayalarla kapatıp geri dönüş yolunu tıkamak mümkün olacak. Bir Windows uygulaması gibi görünen toolset, DM'ler için en kolay ve en kullanışlı şekilde hazırlanacak. Açtığınız pencereden çeşitli binaları, yolları, koridorları birbirine bağlayarak kısa sürede bir zindan ya da ufak bir kasaba yaratabileceksiniz. Ayrıca eskiden masaüstü için hazırlanmış ünlü senaryoların bazıları bu programla hazırlanarak oyuncuların bilgisayar ortamında oynayabilmeleri sağlanacak.

Güvenlik sistemleri

Elbette bu kadar çok oyuncunun bir arada olduğu ortamlarda karşılaşılan başlıca sorun : güvenlik! Zamanında battle.net gibi dünyanın en büyük server'larından birinin bile bu konuda sıkıntılar yaşadığına, Diablo II oyuncularının mağdur olduklarına tanıklık ettik. BioWare de bu sorunu aşmak amacıyla üç aşamalı bir güvenlik sistemi geliştiriyor. Bunlardan ilki "kullanıcı tabanlı", yani karakteriniz yalnızca sizin makinenize kaydediliyor. Bu karakterler her türlü oynamaya açık olduklarından karşınıza çıkacak "kulanıcı tabanlı" bir karakterin normalin çok çok üzerinde skorları ya da büyülü eşyaları olabilir. Güvenlik sisteminin bir üst aşaması "server tabanlı" olanı. Burada karakterler oynadıkları server'a kaydediliyorlar ve yalnızca operatörün karakterleri değiştirme yetkisi bulunuyor. Örneğin operatör (ki bu aynı zamanda DM'iniz oluyor) senaryonun akışına göre sizden habersiz üzerinize bir büyü getirebiliyor, ya da size özel güçler verebiliyor. Kısacası, DM'inize güveniyorsanız ikinci kademe yeterince güvenli! Üçüncü ve en güvenli aşama ise resmi karakterlerin saklandıkları "character vault" adı verilen kayıt sistemi. Bu sistemde karakterler oyuna her giriş ve çıkışınızda izleniyorlar ve gelişme dereceleri kontrol ediliyor. Örneğin oyuna iki saat önce 3. seviye bir büyücü olarak başlamış ve iki saatin sonunda 15. seviyeye gelmişseniz sistem durumu fark ediyor ve karakterinizi yeniden kaydetmeden önce onu iki saatlik süre içinde normal gelişebileceği düzeye getirmenizi bekliyor. Bu durumda ya paşa paşa 5. seviyeye geri çekiyorsunuz büyücünüzü, ya da vault'tan atılmayı göze alıp 15. seviye "kullanıcı tabanlı" bir karakter olarak kaydediyorsunuz.

Görüyorsunuz ya, artık koca koca dünyaları, saatlerce süren senaryoları -RAM'imiz yettiği ölçüde- sığdırabileceğiz bilgisayarımıza. Belki ileride araya giren uzun yollar, iş güç yüzünden bir araya gelemeyen gruplar bu "üçüncü kuşak bilgisayar FRP'leri" sayesinde buluşacaklar (bu lafım Ankara'ya uğurladığımız DM'imize olmasın?!). Peki masaüstü FRP'lerinin yerini hemen doldurabilecek, kitapların, zarların köküne kibrit suyu dökebilecekler mi? O kadar çabuk olacağını sanmam, şimdilik okyanusa açılan yolun önemli bir kısmı aşılmış olsa bile masaüstü FRP'leri için henüz bir tehlike yok. Masaları devirip siper almak, online FRP'leri tehlike olarak görmek için bile erken aslında. Sanal gerçeklik ve online oyun teknolojisi böyle hızlı ilerlerken on yıl sonra çok daha fazla insan elektronik ortamda buluşup oynayacaklar elbet, kaçınılmaz bu. Belki o zaman bile birkaç eski kafalı(!) oyuncu bilgisayardan arta kalan zamanda birbirlerinin yüzlerini görmeye, aynı masa başında toplanıp oyun oynamaya hevesli olurlar, kimbilir...

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



icewind dale 2

Buzrüzgarı Vadisi'ne dönüş...

Icewind Dale'de ve onu izleyen görev paketlerinde maceradan maceraya atılmış sayısız canavarla savaşıp iblisleri, ejderhaları tepelemiştik. Buzrüzgarı Vadisi'ni karanlık güçlerden korumuş ve bunu yaparken efsanevi kahramanlar haline gelmiştik. Ama ne yazık ki ne IWD ne de görev pakedi HoW toplam 70-80 saatlik oyun süresiyle bize yetmemişti. İşte burada Black Isle imdadımıza yetişiyor.

Bir grup maceracı...

IWD 2'yi oynayabilmek için ilkini oynamış olmak gerekmiyor. Yepyeni bir grup maceracı ile aynı bölgede farklı bir maceraya atılıyoruz bu sefer. İlk oyunun hikayesi tabii ki tarihi etkilemiş ve yeni oyunda ilk oyunda geçen olayları belki de bir tavernada ateşin başında kopuzunu çalan bir ozandan duyabileceğiz. İlk oyundan bir nesil sonra önemli bir liman kasabası olan Targos'a karanlık bir ordu ilerlemektedir, gizemli Chimera'nın liderliğinde orclardan, goblinlerden, bugbearlardan oluşan bir ordu. Targos halkı uzak diyarlardan yabancıları onlarla birlikte kasabalarını savunmaya çağırırlar ve işte biz tam burada bir grup maceracı olarak Targos'a geliyoruz.

Black Isle ve bilgisayar Rpg'leri...

Black Isle adını bilgisayarda rol yapma oyunlarıyla, yabancı adıyla CRPG-CFRP'ler ile duyurmuş bir firmadır. Herkesin iki boyutlu bitmap grafiklerin ve CRPG'lerin öldüğünü düşündüğü bir zamanda Baldur's Gate'i yapmış ve bütün bunların aksini kanıtlamıştı. Baldur's Gate'de konunun kalbinde yer alan bir karakteri canlandırıyor ve dostlarımızla birlikte Forgotten Realms'ın derin dünyasında varolma mücadelesi veriyorduk. Konu ilerledikçe epik ve Tanrısal bir destana dönüşüyordu. Müzikler, grafikler, oynanabilirlik ve her yönüyle herşeyin doğru olduğu nadir oyunlardan biriydi.

Black Isle BG'nin başarısını yeni projelerine ivme kazandırmak için kullandı ve yine bir klasik olan Planescape Torment'i, BG için görev pakedi olan Tales of The Sword Coast'ı piyasaya sürdü. Başarılarına başarı katan firma artık iyice güçlenmişti, kendi fanatik hayran kitlesi, istedikleri oyunları yapabilecekleri kaynakları vardı ve herkes onlardan büyük şeyler bekliyordu. BG'nin devamını heyecanla beklediğimiz sırada, BG 2'nin çıkmasından sadece birkaç hafta önce ve Diablo 2 ile aynı günde piyasaya bir oyun çıktı, Icewind Dale! Böyle bir zamanlamayla satması imkansız gibi görünen IWD sattı ve hatta oldukça iyi sattı ki hemen ardından görev pakedi olan Heart of Winter yapıldı.

IWD'nin BG serisinden ve Planescape Tor-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	06. 2002

Tür • RPG

Yapım • Black Isle

Dağıtım • Interplay

Bize Göre • Black Isle bu türde artık kendini kanıtladı ve Icewind Dale 2 de pek çok yeniliğiyle ilkinin oyun keyfini ve daha fazlasını bize verecek gibi görünüyor.









ment'ten farkı onlardaki gibi epik bir ana karakterin hikayesi yerine basit bir grup maceracıyla zindanda yaratık kesip biçmek, daha çok hazine ve güçlü eşyalar bulmaya dayanıyordu. Tabii ki grubumuz zamanla güçlenip kahramanlar halini alıyordu ama yine de BG'de karakterimiz gerçekten 'aşıyordu'. Icewind Dale farklı bir konu sunuyordu ve yine Forgotten Realms'da hemde en güzel yerlerinden birinde, Salvatore'nin meşhur karakteri Drizzt Do'Urden'in ilk maceralarını yaşadığı Icewind Dale'de, Buzrüzgarı Vadisinde geçiyordu.

Mükemmel grafikler, müzikler ve karakter portreleri ...

Black Isle üç takıma bölünmüş harıl harıl üç proje üstünde çalışıyordu ki Torn isimli oyun iptal edildi ve o grup da IWD 2'yi yapanlara katıldı. Böylece iki grup tek oyun üzerinde çalışmaya başladı ve ayrılan kaynak iki katına çıktı! Bu yüzden sadece altı aydır yapım aşamasında olmasına rağmen oyunun 28 Mayıs 2002'de çıkmış olması planlanıyor. Geleİim Infinity Engine fanatiklerine müjdemize, evet oyunda yine ve muhtemelen 'son kez' modifiyeli Infinity Engine kullanılıyor. Yani alıştığımız ve sevdiğimiz izometrik bakış açısıyla olacak. IWD'in grafikleri ve atmosferi zaten mükemmeldi, şimdi BG 2 Throne of Bhaal seviyesine çıktığını düşünün, makinanız kaldırırsa 2048x1536 gibi bir çözünürlükte bile oynayabilirsiniz. 2D ve bitmapin gücünü yine göreceğiz dostlarım!

Oyunun müziklerini ise Baldur's Gate 2'nin o müziklerini yapan Inon Zur ve IWD 1'in müziklerini yapan Will Jeremy Soule beraber çalışarak yapacaklar! Seslerin ve müziklerin kalitesi konusunda oyun daha çıkmamış olmasına rağmen şüphem yok.

IWD'de en çok sevdiğimiz şeylerden biridi de harika artwork ve karakter portreleriydi. İlk oyundaki portreleri yapan sanatçı maalesef gruptan ayrılmış ama ayrılmadan önce pek çok portre yapmış. Geri kalanı ise onun kadar yetenekli olduğu söylenen başka bir sanatçı yapacakmış. Yeni sanatçının işi en azından aynı kaliteyi yakalaması gerektiği için oldukça zor olacak.

Ve Nihayet Yenilikler...

Black Isle'ın dediğine göre oyun alanı ilk oyundakinden daha geniş olacakmış ve yeni mekanlar arasında Underdark, Cold Marshes, Fields of Slaughter da olacakmış. Oyun süresi ise ne yazık ki 30-40 saat olarak planlanmış ama yapımcılar geliştirilmiş Heart of Fury moduyla bu sürenin çok daha fazla uzayacağını söylüyor. Heart of Fury kallavi bir zorluk seviyesi ve yaklaşık 100 kadar çok güçlü eşya sadece burada bulunuyor, eh bu da kasıp bu zorlukta oynamak için yeterli bir sebep. Heart of Fury'de oynamasanızda zaten sizi tatmin edecek kadar yepyeni eşya var ama bu eşyaların yanı sıra yepyeni 50 büyü var bu büyülerin çoğu yüksek seviye ve güçlü büyüler. Böylece toplam büyü sayısı 300'ü buluyor.

Oyundaki en güzel yenilikler artık ThacO ve AC Class sisteminin değişmiş olması. AD&D'nin saçma yönleri 3. Edition D&D'nin iyi yanlarıyla düzeltilmiş. 3. Edition'da olan karakter sınıflarının bir kısmı eklenmiş. Mesela artık Specialist Clerc olabiliyoruz, Cyric'in rahibi olmak gibi birşey mümkün. Paralı asker gibi oyunda geçen meslekler ve daha pek çok kit oyuna eklenmiş. En güzel yeniliklerden biri de artık karakterimizin ırkını olduğu kadar ırkının alt sınıfını da seçebiliyor oluşumuz. Bu da artık Drow, Duergar, High Elf gibi özel ırklardan karakterleri oynatabileceğiz demek.

Eh bizim için olduğu kadar yaratıklar için de yenilikler var hemde çok güzel yenilikler. Artık karşınıza warglara binen goblinler, bugbearlar, driderlar çıktığı zaman şaşırmayın ve daha sürüyle daha açıklanmamış yaratık eklenmiş.

Artık bu konuda uzmanlaşmış Black Isle'dan yine hit olacak bir oyun bekliyorum ama tabii ki bunu her zaman olduğu gibi oyun çıktığında göreceğiz.

Ali Güngör

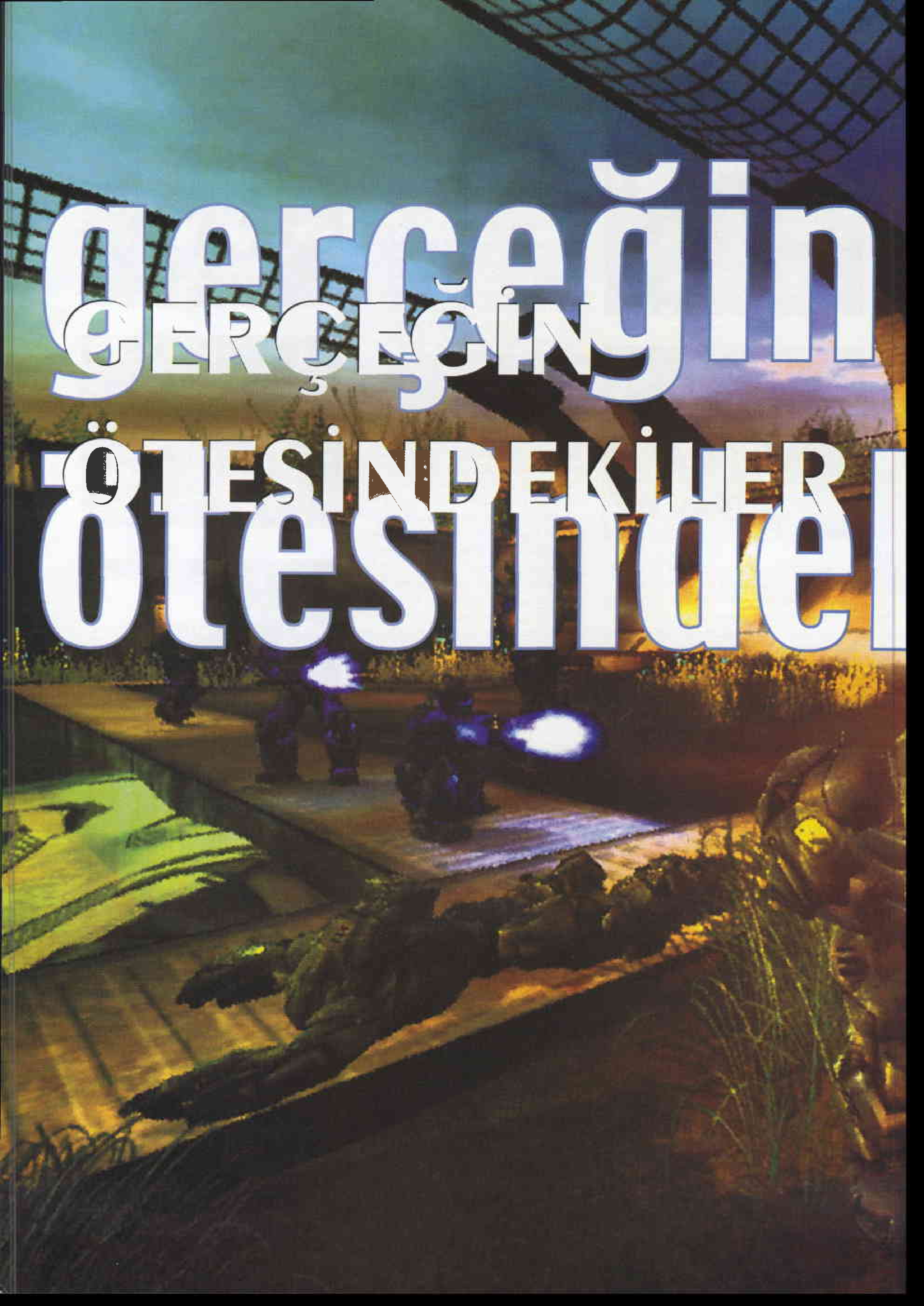
« Oyunun müziklerini Baldur's Gate II'nin müziklerini yapan Inon Zur ve ilk oyunun müziklerin yapan Will Jeremy Soule beraber yapacaklar.»










gerçeğin
GERÇEĞİN
ÖTESİNDEKİLER

kiler

Unreal ilk çıktığında, grafik kalitesi bilgisayar oyunlarında yeni bir dönemin başladığının işaret olarak algılandı. Nitekim bu grafik motorunu kullanan oyunların haberleri ardı ardına gelmeye başladı. Ardından Tournament geldi ve çıtayı biraz daha yükseltti. Ancak şimdi Unreal 2 geliyor ve çıtayı yükseltmek yerine bir rokete bindirip aya postalayacak gibi görünüyor. Ve işte daha Unreal 2 çıkmadan bu yeni grafik motorunu kullanan oyunların haberleriyle ağzımız açık kalmaya başladı bile. Lütfen kalbi olanlar ilerleyen sayfalardaki resimlere bakmasın!

UNREAL TOURNAMENT 2

İlk Unreal Tournament kendine büyük bir oyuncu kitlesi toplamayı başardı. İkincisi çıktığında da durumun pek farklı olacağ

- **Tahmini Çıkış Tarihi: 09. 2002**
- **Yapım: Digital Extremes**
- **Dağıtım: Infogrames**



1998 yılında Unreal ile oyun piyasasında küçük çaplı bir devrim yapana dek, Epic Games sadece küçük ve neşeli oyunlar üreten bır firma olarak biliniyordu. Ancak uzun yıllar üzerinde çalıştıkları Unreal ile bir anda özellikle oyun grafikleri teknolojisinde tamamen yeni bir sayfa açtılar. Hemen ardından Digital Extremes ve Legend Entertainment ile birlikte tasarlayıp çıkardıkları Unreal Tournament ise sadece grafik değil, yapay zeka ve multiplayer oyun tasarımı konusunda da yapılabilecek bir sürü yeniliğin olduğunu gösterdi.

Unreal grafik motoru daha sonra pek çok yeni oyunun yapımında kullanılmak üzere farklı firmalar tarafından tercih edildi. Ne var ki oyunun kendisini yapanlar Unreal Tournament için ek haritalar ve yamalar çıkarmak dışında pek fazla aktivite göstermediler. Fakat bu durumun tembellikten kaynaklanmadığı yakın zamanda ortaya çıktı. Çünkü Unreal oyunlarının yayımcısı olan Infogrames Unreal Tournament 2'nin geliştirilmekte olduğunu açıkladı. Böylece PC için geliştirilmekte olan Unreal 2 ve X-BOX için hazırlanan Unreal Championship ile birlikte, halen üzerinde çalışılmakta olan Unreal oyunlarının sayısı üçe yükselmiş oldu.

Burada bir defa daha vurgulamakta fayda var, şu an hazırlanmakta olan Unreal oyunlarından sadece Unreal 2 ve Unreal Tournament 2 bilgisayarlar için geliştirilmektedir. Unreal Championship ise tamamen X-BOX için hazırlanmakta olan bir oyun ve PC için herhangi bir şekilde port edilmesi gündemde değil. Tabii bu kadar fazla "Unreal" oyunu üzerinde çalışıldığı zaman tüketicilerin kafasının karışması oldukça mümkün. Ve Infogrames yetkilileri de bundan çekindikleri için her fırsatta üç oyunun da tamamen farklı olduğunu vurguluyorlar.

Yeni oyun...

Unreal Tournament 2 multiplayer ağırlıklı olarak tasarlanan bir oyun, ancak ilkinin aksine çok daha gelişmiş bir Single Player bölümüne de sahip olacak. İlk oyunda Single Player oynamak isterseniz sabit bir takımın parçası olarak dövüşmekten başka bir seçeneğiniz yoktu. Ancak ikinci oyunda bu durum tamamen değişiyor. Tournament 2'yi evde tek başınıza oynamak istediğinizde bot oyunculardan oluşan bir takım kurabileceksiniz. Bu oyuncuları istediğiniz zaman değiştirmeniz, dışarıdan başka adamlar tutmanız tabii ki mümkün. Ne var ki zaman geçtikçe bunu yapmak sizin için daha da zor olacak, çünkü oyun ilerledikçe adamlarınızın geliştiğini ve takımın oturmaya başladığını göreceksiniz. Her karşılaşma botların takımla olan uyumunu ve belirli konulardaki yeteneklerini daha da geliştirecek. Yeni bir üye almak için tanıdığınız bir takım üyesini çıkarmak oldukça zor bir karar, ancak bu sayede her Single Player Campaign bir öncekinden daha farklı bir çizgi izleyebilecek. Tabii burada botların "zekası" gündeme geliyor, ne de olsa takım elemanlarınızın kötü oynaması tüm işi batırabilir. Neyse ki Unreal serileri yapay zeka açısından oldukça iyi bir geçmişe sahipler. Yeni oyunlarda ise yapay zeka konusundaki gelişmelerin eskisini gölgede bırakacağı belirtiliyor.

Yeni grafikler...

Unreal Tournament 2 tamamen yeni geliştirilen Unreal 2 grafik motoru kullanılarak hazırlanıyor. Doğrusu şu ana dek gördüklerimizden şunu söyleyebiliriz ki Unreal 2 grafik motoru şu ana dek yapılmış rakiplerinden çok çok ileride. Bu yeni motor en küçükten en büyüğe dek modellerin çizilmesinde inanılmaz seviyelerde detaya izin veriyor, ayrıca bunların animasyonlarını da bugüne dek yapılmış hemen hiçbir oyunda bulunmayan bir gerçekçilikle ekrana getirebiliyor. Çoğu grafik motorunun aksine son derece geniş oyun alanlarının rahatlıkla modellenmesine izin veren bu yeni motor kapalı alanlarda da herhangi bir zayıflık göstermiyor.

Ancak burada küçük bir sorun ortaya çıkabilir, çünkü Tournament 2 öncelikli olarak multiplayer ağırlıklı bir oyun olacağından, aşırı büyük alanların kullanılması oyun temposunu aşırı biçimde düşürebilir. Neyse ki programcılar bunun farkında ve oyun haritalarının oyuncuların kopup gitmesine sebep olmayacak biçimde tasarlanmasına büyük özen gösteriyorlar. İlkinin aksine Tournament 2 açık oyun alanlarına da sahip olacak. Üstelik bu alanlarda oyuncuların kullanması için çeşitli araçlar da bulunacak.











Fakat oyun dengesinin korunması açısından bu araçların tasarımı ve oyundaki etkileri takımlar arasındaki dengeyi çok fazla bozmayacak şekilde hazırlanıyor.

Yeni hareketler...

Unreal Tournament oynarken sık sık botların ilginç hareketler yaptıklarına şahit olmuşsunuzdur, mesela oldukça geniş bir uçurum karşısına atlarken havada takla atmaları gibi. Doğrusu ben her zaman neden böyle ilginç manevralar yapamadığımızı merak etmişimdir. Görünen o ki tek meraklısı ben değilmişim, çünkü bu defa benzer özel manevraları oyuncular da rahatlıkla yapabilecek. Bir atıştan kaçmak ya da benzer özel durumlarda başvurulacak bu tür manevralar temelini aslında önceki oyunlardaki "Dodge" manevrasından alıyorlar. Ne var ki etrafta üçlü saltolar atarak dolaşan bir sürü eleman göremeyeceksiniz, çünkü bu hareketleri yapabilmek için bir tür bio-enerji kullanmanız gerekecek ve bu da öyle çabucak dolmayacak.



Aynı şekilde sağlık, cephane ve zırh toplama olayına da yeni bir boyut getirilmiş. Oyuna başlamadan önce takımınızdaki elemanların hangi silahlara sahip olacağını ve ne tür bir taktik uygulayacaklarını belirleyeceksiniz. Tabii taktik kararları oyun esnasında yeniden gözden geçirmek ve hızlı bir biçimde takıma yeni emirler verebilmek mümkün olacak. Ancak bu defa karşılaşma esnasında vurulan ve tekrar oyuna giren bir oyuncu tüm haritada yeniden silah bulmak için koşuşturmak zorunda kalmayacak. Bu durum oyunun dengesini ciddi bir biçimde bozabildiğinden, bu defa "dirilen" oyuncuların standard silahlarıyla birlikte oyuna girmesine izin veriliyor. Fakat bu silahlar için gereken cephanenin ancak çok küçük bir kısmı envanterinizde bulunacağından, yine de malzeme toplamak zorunda olacaksınız.

Malzemeler ise artık etrafta dağınık bir biçimde bulunmayacak, özellikle zırh, cephane ve sağlık paketleri haritadaki belli yerlerde bulunan "şarj cihazlarından" alınacak. Bu cihazlar her seferinde belli bir miktar malzeme verecek ve kısa bir süre sonra tekrar dolacaklar. Tabii bazıları bu cihazların etrafına pusu kurmayı düşünebilirler, ancak cihazların konumları ve dolma süreleri bu pusu işini hayli zorlaştıracak şekilde ayarlanıyor.

Farklı tipler...

Unreal aslında şu ana dek oyunlarda görüldüğünden çok daha geniş bir oyun dünyasına sahiptir. Ve özellikle Tournament pek çok farklı ırktan ve gruptan akıllı yaratığı ken-





dine çeker. Bu temaya bağlı olarak Tournament 2 öncekinden çok daha geniş bir "oyuncu" repertuarına sahip olacak. Tabii isteyenler yine Space Marine modelinden yola çıkan karakterleri seçebilecekler. Ancak bu defa gerek sizin, gerek rakiplerinizin karakter modellerinde gerçekten de büyük bir çeşitlilik olacak, bu da şüphesiz oyunu oldukça renklendirecek. Şu an için oyunda 50 civarında farklı karakter modeli olması planlanıyor.

Oyunda yaklaşık 30 kadar farklı oyun haritasının bulunacağı bildiriliyor, bunların bazıları tamamen açık alanlardan oluşurken, bazıları da açık ve kapalı mekanların kombinasyonlarından meydana geliyor. Oyunda şu an için beş farklı Multiplayer oyun modu mevcut. Bunlar Capture The Flag, Domination 2, Bombing Run, Deathmatch ve Team Deathmatch olarak tanımlanıyor. İlk oyundaki Assault moduna bu defa yer verilmemiş gibi görünüyor. Tabii bu durum bazı oyuncuları oldukça üzebilir, mesela ben ilk oyunun Assault haritalarını oldukça sever ve sık sık oynarım. Ancak tabii ki oyun henüz tamamlanmadığından zaman içinde bu karşılaşma türlerine yenileri de eklenebilir.

Sonuç olarak Unreal Tournament 2 pek çok açıdan ilkini aşacak bir yapım olacak gibi görünüyor. Özellikle Single Player oyundaki takım yönetimi ve gelişmiş grafikler dikkat çekiyor. Şüphesiz Digital Extremes ilkini aşacak bir oyun yapmak için sadece Epic Games ile haberleşmek yerine, Unreal oyuncuları ve klanları ile görüş alışverişi yapma kararını almakla oldukça akıllıca bir iş yapıyor. Oyunun çıkmasına en azından 7-8 ay daha var, programcılar bu yılın üçüncü çeyreğini hedefliyorlar. Tabii ki bu dönem içinde pek çok değişiklik olabilir, ancak oyunun şu ana dek hazırlanmış olan genel yapısında çok büyük bir değişiklik olması da beklenmiyor.

M. Berker Güngör

Minik Oyuncaklar!

Yapımcılar oyunculardan gelen istekler doğrultusunda silahlarda da bazı değişiklikler yapıyorlar. Herşeyden önce silahların genel tasarımları daha



"gerçekçi" bir çizgi izleyecek şekilde değiştiriliyor. Mesela Flak Cannon bu oyunda da var, ancak bu defa ilk atış modunda fırlatılan şarapneller duvarlardan daha az sekecek. Öte yandan bazı silahların üzerinde yapılan değişiklikler de



oyunun dengelenmesine yönelik. Mesela başta ben olmak üzere çoğu oyuncunun favorisi olan Sniper Rifle artık mermi yerine yıldırım fırlatacak. Bunda amaç bir oyuncunun bu silahla haritanın uzak bir köşesinde yatarak devamlı frag almasını önlemek. Attığınız yıldırım mermi gibi anında hedefe ulaşacak, ancak kısa bir an için bile olsa yerinizi belli edecek.



Y-PROJECT

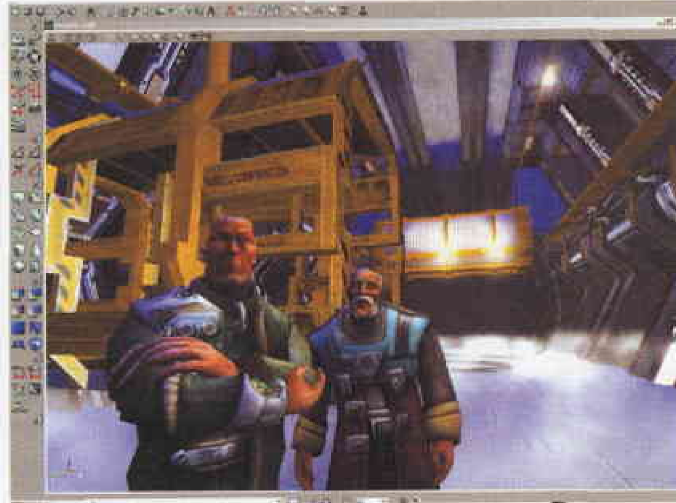
İlk Unreal Tournament kendine büyük bir oyuncu kitlesi toplamayı başardı. İkincisi çıktığında da durumun pek farklı olacağ

- Tahmini Çıkış Tarihi: 05. 2003
- Yapım: Westka Interactive
- Dağıtım: Belli Değil



Dikkat, şimdi okuyacağınız oyun olan Y-Project, Unreal motorunu bir sürü değişik süslemelerle geliştirmiş ama epey klişeleşmiş diyebileceğimiz bir konuyla da işlemiş, gelecekte geçen bir FPS'dir sevgili Level halkı. Westka Interactive normalde Alman piyasası için 93'ten beri sofware'ler yazan bir firma olmasına rağmen Battle Isle, Settlers, Rayman gibi oyunların yapımında da rol almış bir ekip. 1 yıl sonra bitmesi gündemde olan son oyunları Y-Project ise, bundan tam 200 yıl sonra geçen hafif RPG öğeleri de barındıran Action-Adventure, FPS tadında bir oyun.





Dev böcek kafalar, her an karşımızdalar!

Oyunun konusuna göre insanlık uzaya açılmış, büyük bir gemiyle de bilinmedik bir gezegene inmiş ve kolonizasyon işlemlerine başlanmıştır. Amma velakin gezegene inilirken, geminin laboratuarında genetik oyunlar oynanan bir böcük bir şekilde kaçmayı başarır ve gezegende daha da değişik mutasyonlar geçirerek korkunç bir hızla çoğalır. Kısa bir sürede milyonlara ulaşan dev böcekler o sıralar hayatlarını artık yavaş yavaş kurmuş insanlar için basit eğlencelikler olmaktan çok ciddi bir tehlikeye dönüşürler. Tüm insanların yaşadığı dev bir fanusla çevrili gezegendeki yegane şehre saldırırlar ve fanusu kırarak içerdeki mahalle sakinlerine ölümün binbir türünü tanıtmaya başlarlar (ya nedense gözümün önünde Starship Troopers diye bir isim canlandı ama neyse, tesadüftür herhalde..) Bu durumda siz de tüm insanlığı kurtaracak süper adam rolünüzü alır ve sahneye büyük adımlarla çıkarsınız. Oyunun buraya kadar anlattığım yüzbinlerce defa gördüğümüz klasik konusu bu noktadan sonra biraz renklenerek değişiyor. Şehirde sizden başka böcek katliamı yapmak isteyen iki tane ana grup var. Ama bunlar tamamen birbirinden farklı politikalar içerisinde amaçlarına ulaşmaya çalışıyorlar. Biri tamamen askeri kuvvete ve orduya önem verirken, diğeri de teknolojinin nimetlerini sonuna kadar kullanma taraftarı olup, olabildiğine az mermi sesiyle iş görüyorlar. İşte siz oyun boyunca bu iki taraftan birine yardımcı olacaksınız. Tabi yardımlarınız karşısında o tarafın felsefesi dahilinde de çeşitli destekler alacaksınız. Yani askeri tarafa yardım etmeniz yeni ve daha gelişmiş silahlar demek olurken, diğer taraf da teknolojik olarak her tür desteği sağlayacak. Önemli olan ve oyunu ilginç hale sokan ise bu iki taraf arasındaki seçiminiz hiç bir şekilde kesin ve net olmak zorunda değil. Yani oyun boyunca istediğiniz zaman sadakatinizi değiştirip, biraz ona biraz da diğerine çalışabilir, ya da işin sonuna kadar alnınızı sadece tek bir tarafın bayrağına boyayabilirsiniz. Bu da diğer bir deyişle lineer olmaktan uzak, dallı budaklı ve kendini defalarca oynatabilecek bir senaryo hazırlamışlar demek.



Oyunda Unreal motorunun en büyük süsü kuşkusuz nefes kesici olduğu iddia edilen demoları ve matematik ve fizik kuralları olmuş. "Geliştirilmiş parçacık efekti" neredeyse oyundaki her molekülün başlıbaşına kontrol edilmesini sağlayarak tüm obje, yaratık ve karakterlerin aynı gerçekte olduğu gibi gözükmelerini ve hareket etmelerini sağlıyor (*heyt be!*).

Bu büyük iddiaların kesin sonuçlarını 2003'ün ilk çeyreğinden önce göremeyeceğimiz kesin olduğuna göre size şimdilik diğer oyunlarla ilgilenmenize izin var, ancak gözünüzü bu böcek avcılığından çekmeyin derim.

Gökhan&Batu



DEUS EX 2

Deus Ex 2 yakınlarda olmasa da çıkacak. Ve çıktığında yer yerinden oynayacak.

- **Tahmini Çıkış Tarihi: Belli Değil**
- **Yapım: Ionstorm**
- **Dağıtım: Eidos Interactive**









"Siz de sıkılmadınız mı devam oyunlarından. Yani bir oyun ne kadar devam edebilir ki? Eninde ya da sonunda kendini tekrarlayacaktır."

Şeklinde konuşan insanlar etrafınızı sardı mı? Ömründe üç, beş tane oyun oynamış insanlar gelip size bilgiçlik taslıyor mu? Taslar tabi... Şu internet yok mu, hepsi onun başının altından çıkıyor. Adam daha kemanla CD-ROM sürücüsü arasındaki farkları bilmiyor (ki arada hatırı sayılır farklar vardır) karşınıza çıkıp size Unreal motorundan bahsedebiliyor. Gerçekten bu motorla su motorunu ayırabilir mi? Sanmam...

Her neyse, burada bahsedeceğim şey bir oyun. Hem de kaliteli ve 'şahane olacak' oyun türüne giren bir oyun. Deus Ex 2. İnsanların ilkini oynarken nasıl kendilerini evlerine kapayıp kapılarına ve telefonlarına "Yokum arkadaşım işte, rahatsız etme!" tarzı notlar yazdıklarını hatırlıyorum da ikincisi için yorum yapamıyorum. Ama madem ki yorum yapmak yazı yazmanın değişmez bir parçasıdır, o zaman kollarımı iyice sıvayıp kahvemden bir yudum daha almam gerekiyor.



Deus Ex nedir?

Deus Ex, Latince'de tamamı "Deus Ex Machina" olan 'makina tanrıdan olma' anlamına gelir. Orta çağda birisi böyle bir cümle kursa lime lime ederlerdi. Gel gelelim ki Ion Storm firması bu isim üzerinden Türkiye ekonomisini refaha kavuşturacak kadar para kazandı. Hani zenginin malı züğürdün çenesini yorarmış ya, bizimki de o hesap.

Adamlar bu oyunun ilki için çok uzun süre uğraşmışlar. İkincisi için de en az birincisi kadar çaba harcamışlar gibi görünüyor. Henüz tamamlanmamasına karşın, kabasını almışlar. Şu an yeni motorları hazır. Tabii su değil 'Unreal 2' motoru. İsterseniz burada size kaç fps performans verdiğini ya da poligon sayısındaki şahane gelişmeleri anlatmayayım. Sizinle bu oyuna biraz daha farklı bir açıdan yaklaşmak istiyorum. Evet, bu oyunun burada seçilme amacı adamların belli bir grafik motorunu tercih etmeleri. Ama oyunu yapan firma olan Ion Storm, oyun motorunu yalnızca bir araç olarak kullanıyor.

Gerçekten de bazı oyunlar sadece değişik bir grafik

Latince "Bilader" nasıl denir?

Arkadaşlar, sizlere etrafınızdaki insanlara hava atma olanağı sunuyorum. Okuyun öğrenin, anlatın, dalganızı geçin. Bu kıyağı yapacak olan bir adam ben varım şu alemde.

Carpe Diem: Günü yakala
Cave Diem: Köpeğe dikkat
Cogito ergo sum: Düşünüyorum o halde varım
Sapientia vino obumbratur: Şarap düşünceyi yok eder (fondip öncesi cümle)
Deo, Regi, Patriae: Tanrı, Kral, Vatan
Quo Vadis: Hop, nereye bilader?
Abyssus abyssum invocat: Cehennem cehennemi çeker.
Aeternum vale: Elveda (adamların vedası bile çok karizmatik.)
Domino Vobiscum: Pizzacı çocuk geldi.
Sic semper Tyrannus: Dinazorunuz hasta
Nunc Tutus Exitus Computarus: Bilgisayarınızı şimdi kapatabilirsiniz

kartını desteklediği için ya da sadece değişik efektleri olduğu için piyasaya sürülüyor. Teknolojinin sürekli kendini yenilediği bu dönemde bu tür oyunlar kısa vadeli karlar getirmekle beraber bana göre ancak manav mantığına sahip bir insan buna dayanarak oyun çıkartır.

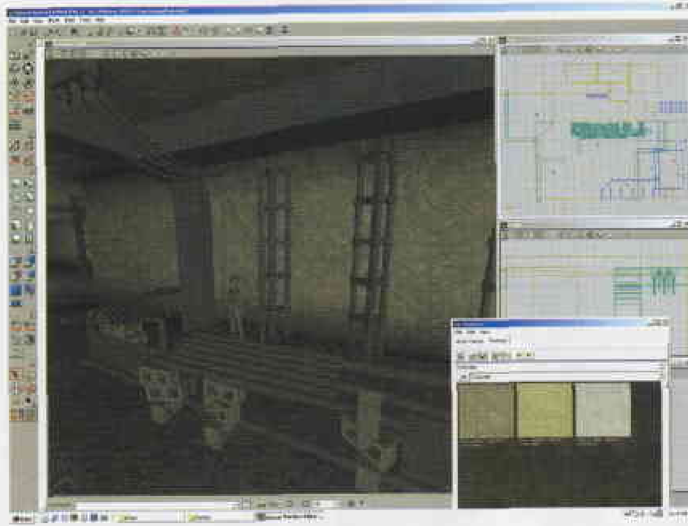
Deus Ex'in arabaları

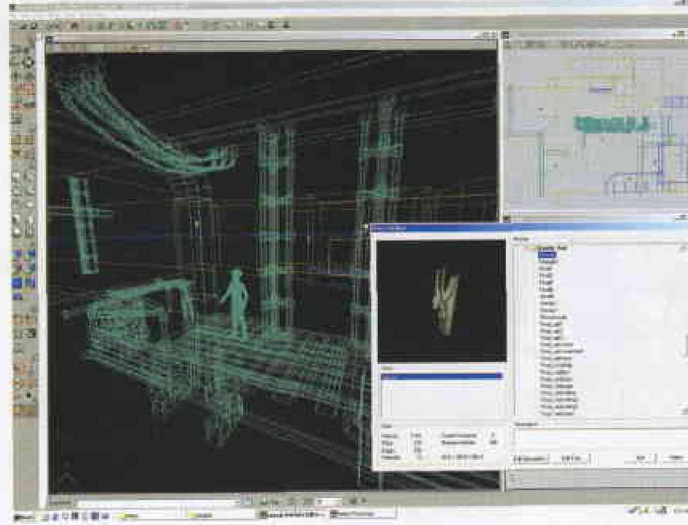
Henüz yolun başında olduklarını söyleyen Ion Storm firması, aslında oldukça ilerlemiş olduklarını bir türlü kabul etmek istemiyor. Onlara göre oyunun yapmanın en önemli ve en yorucu yeri son düzeltmeler. Oyun daha karışık ve daha oynayana bağlı bir hale geldikçe kontrol etmek de o kadar zorlaşıyor. Kadronun bundan önce serinin ilk oyununu, System Shock ve Thief silsilesini, Ultima Underworld'ü yaptığı düşünülürse kesinlikle oyun yaparken bu tür testlere ve düzeltmelere üşenmiyorlar. Karakterinizi oyun içinde istediğiniz gibi geliştirebildiğiniz hesaba katıldığında her canavarın dengesini ayrı ayrı ayarlamak bir kabus olmalı. Hatta bunu kendileri de itiraf ediyorlar. Firma yöneticilerinden birinin System Shock için verdiği bir demeçte; "Oyunu bitirip de test aşamasına geldiğimizde, üç gün boyunca başka hiçbir şey yapmadan korktuğumu hatırlıyorum" laflarını bizzat duydum (duyar gibi oldum?).

Arabanın bagajındakiler

Bu oyun aslında birçok şekilde gelecek. Firmanın bütün uğraşı farklı platformlarda oyunu aynı anda çıkartmak. Çıkış tarihi ise ne yakın ne uzak, 2003 ilkbaharı. Oyunun hikayesine gelince. Kesinleşmiş bir hikaye akışı olmamasına rağmen, internette çeşitli 'atıp tutma' haberleri yayınlandı.

Buna göre hikaye ilkinden 15 yıl sonra geçiyor. İşte bu kadar. Hikaye hakkında başka bilinen bir şey yok. Var gibi göstermek isterdim ama gerçekten yok. İlk oyunu üç farklı şekilde bitirebildiğinizden, atıp tutma katsayısı oldukça düşük. Şahsi kanaatim başka karakterlerle tamamen değişik bir hikaye tasarlandığı yönünde. Nitekim, Eidos da yaptığı açıklamalarda bunların işaretini vermeye başladı. Bir değişik nokta da oyunun çıkarken multiplayer desteğinin olmayacağı yönünde – Bu insanlar tamamen konsantre olmuş şekilde muhteşem bir oyun yapıyorlar – . Açıklamalara göre görevler değişiklik gösterirken, entrika ön planda tutulacakmış. Yani siz sağda solda çeşitli robotları ve psikopat gibi insanları öldürmeyecek, tersine onlarla konuşup kazık yiyeceksiniz. Entrika böyledir. Tam "Gol attım bu işten ne kadar karlı çıkacağım, tanrım yaşasın!" derken bir bakarsınız aa, kazık!







Kendilerine göre Ion Storm'un önem verdiği şeylerin başında oyuncunun tecrübesi geliyor. Yani oyunun konusu ve grafikleri tamamen ikinci planda. Böylesi bir oyunun sonunda karşımıza yapanlardan da oynayanlardan da bağımsız bir şey ortaya çıkıyor. Half life gibi oyunlarda her türlü karşılaşma oraya özgü ve önceden hazırlanmış. Aynı şeyi bu firmanın yaptığı oyunlarda görmek ise neredeyse imkansız. Bütün döğüşler ya da karşılaşmalar (encounter) hesaplanmamış, sadece karakterinizin tecrübesine uygun hale getirilmiş... Bizce de bu girişim gerçekten sizi oyunun içine alıyor.

Firmanın içinden bir haber daha. Ion Storm adı yakın zamanda değişecek. Kendi başlarına bir firma haline geldikleri için kendilerine özgü bir isim bulma arayışındalar. İlk düşünülen isimlerden bir tanesi kendi içine kapalı ve kendi kendine yetebilmesini kamuoyuna yansıtan 'Liminal Games' ismiydi. Fakat şu aralar ağırlık kazanan isim 'Manifesto Games'. Bir şeyler yapmak istediklerini ve bir vizyona sahip olduklarını belirtmek için bu isimi tercih edecek gibi geliyor bana ve diğer oyunsever insanlara.

Deus Ex'in yeniden doğuşu

İlk oyunu tarihin tozlu ama unutulmayan sayfalarının arasına gönderirken yenisini sabırsızlıkla bekliyoruz. Grafikleri iyi olduğu için değil. Müziklerin de konuyla bir alakası yok. Beklememizin nedeni bu oyunun bir efsane olması. Ve belki kulağa çok Hollywood-vari gelebilir ama efsaneler asla ölmez. Sadece zamanları gelene kadar uyurlar. Ve öyle görünüyor ki gelecek ilkbahar, ayılarla beraber başka birilerini de kış uykusundan uyandıracak.

Serkan Ayan | Rüya Takımı

UNREAL 2

Bir bilgisayar oyununu nereye kadar geliştirebilirsiniz?

- Tahmini Çıkış Tarihi: 10. 2002
- Yapım: Legend Entertainment
- Dağıtım: GT Interactive







Geçen Haziran sayısında Unreal 2 ile ilgili bir ilk bakış yazısı yayınlamıştık. Ancak oyunun çıkış tarihi yaklaştıkça elimize daha fazla bilgi geçmeye başladı. Bu yüzden kalkıp bir ilk bakış daha hazırlamaya karar verdik, çünkü bu oyun çoğu oyuncunun olduğu gibi bizim de müthiş ilgimizi çekiyor. Haliyle bildiklerimizi sizinle paylaşmak istedik, eh ne de olsa bir oyun dergisinin işi budur, değil mi?

Unreal ilk çıktığında sadece FPS türünü değil, grafik açıdan tüm oyun piyasasını temelinden sarsan bir yapım oldu. O zamana dek nispeten "hafif" oyunlar yapmakla tanınan Epic Megagames bir anda tüm standardları değiştirmiş oldu. Tabii oyun grafik açıdan oldukça mükemmeldi ama konu ve içerik hakkında pek aynı şeyi söylemek mümkün değildi.

İlk oyunun üzerinden hayli zaman geçti, göründüğü kadarıyla Epic Megagames programcıları oyundan ziyade grafik ve fizik motoru programlamaya yönelmiş durumdalar. Çünkü temelde Unreal teknolojisi kullanan yeni oyunların hemen hepsi farklı bölümler ya da şirketler tarafından hazırlanıyor. Epic bu bölümlere yazılımsal olarak destek veriyor ve oyun motorunu sağlıyor, ancak bunun dışında pek bir katkıda bulunmuyor. Mesela yeni yapılmakta olan Unreal 2 tamamen Legend Entertainment tarafından geliştiriliyor.

Eski bir efsane...

Bu noktada Legend ile ilgili önemli bir hususun altını çizmek gerekiyor. Bu firma 1989 yılında kurulmuş ve bundan sonra ki 7 yıllık dönemde oyun piyasasında oldukça iyi tepkiler alan Adventure türü oyunlar yapmışlardır. Ne var ki bu türe duyulan ilginin azalmaya başlamasıyla birlikte, Legend yön değiştirmek zorunda kalmıştır. Daha sonra Epic Megagames'i de bünyesinde barındıran GT Interactive firması tarafından satın alınan Legend, burada yaptığı Return To Na Pali ve Wheel of Time gibi işlerle övgü kazanmış, isterse FPS türü oyunlarda da iyi hikayeler anlatılabileceğini göstermişlerdir. Haliyle Unreal 2'nin yapılması gündeme geldiğinde, Epic yetkilileri oyun tasarımının Legend tarafından yapılmasına karar vermiştir.

Bu noktada alınan kararın ne denli yerinde olduğunu daha Unreal 2'nin genel yapısına bakar bakmaz anlıyorsunuz. Herşeyden önce yeni oyunun son derece detaylı bir senaryosu var. Bu senaryo sizi 50 yaşında ve çok zaman önce aktif görev dışı bırakılmış Atlantis adlı bir geminin komutanı olarak büyük bir savaşın ortasına sürüklüyor. Siz ve emrinizdeki 3 kişilik derme çatma mürettebat yeni kurulmakta olan bir kolonideki güvenliği sağlamak için kenarda köşede kalmış bir sisteme gönderiliyorsunuz. İlk başlarda işler sorunsuz yürüyecek gibi geliyor, ancak kısa süre sonra aslında bölgenin şerifi olarak pek fazla işleviniz olmadığını görüyorsunuz. Uzaylısından paralı askerine, yabancı uygarlıkların ordularından dev şirketlere kadar ipini koparan sizin gariban sisteme geliyor, böylece kısa süre sonra ortam çok tatlı, çok şeker bir hal alıyor. Tabii bu hengameye eski dostlarınız Skaarj savaşçılarının katılmaması düşünülemez. Ancak ilk oyundan miras kalan tek unsur da onlar zaten, onun dışında hemen herşey tamamen yeni.

Yeni dünyalar...

Unreal 2 ilkinin tersine tek bir dünyada değil, bütün bir yıldız sistemi içindeki çok farklı mekanlarda geçiyor. Atlantis hurda bir gemi olabilir, ancak görev aralarında size üs vazifesi görmekle yetinmeyip sizi görevinizin geçtiği farklı mekanlara da taşıyor. Oyunda toplam 13 görev bulunacak ve bunlar kendi içlerinde toplam 35 civarında seviyeyi barındıracaklar. Doğrusu ortamların genel görünüşü bugüne dek bir oyunda görmüş olduğunuz herhangi birşeyden çok daha gerçekçi ve detaylı olacak biçimde hazırlanıyor. Yapımcılar özellikle oyunculara tamamen farklı bir dünyada olduklarını hissettirecek her türden küçük detayı oyuna katıyorlar. Ağaçlar dibine dek girseniz de ağaç



gibi görünüyor, bir çöl ortamı uygun canlı yaşamını barındırıyor, asteroid kuşağı uzayın tam göbeğinde yapayalnız olduğunuz hissinin altını çiziyor. Tabii bu denli güçlü bir grafik motorunun sunduğu olanaklardan faydalanabilmek için cidden güçlü bir bilgisayar gerekecek.

Ancak oyun sadece son derece gelişmiş grafikleriyle değil, bunları nasıl kullandığı ile de diğer programcılara örnek olacak gibi görünüyor. Mesela bu oyun için tamamen yeni geliştirilmiş olan GOLEM adlı bir program modülü sayesinde karakter animasyonu tamamen yeni bir boyut kazanacak gibi görünüyor. GOLEM temelde iskelet bazlı bir sistem, ancak gerek yüz, gerek vücut animasyonlarında tasarımcılara çok büyük serbestlik tanıyor. Bu modül sayesinde programcılar her durum için farklı bir animasyon hazırlamak zorunda kalmıyorlar, çünkü oyundaki tüm karakterler otomatik olarak duruma uygun biçimde canlandırılıyorlar. Her karakter gerek onlarla konuşurken, gerek dövüşürken daha önce hiçbir oyunda görmediğiniz biçimlerde yüz ve vücut animasyonları sergiliyorlar.

Tabii tüm yaptığınız önünüze çıkanı öldürmek olsaydı bu o kadar önemli olmazdı. Ancak Unreal 2 diğer karakterlerle olan etkileşiminizi de bir FPS için alışılmadık biçimde ön plana çıkarıyor. Hem gemi mürettebatınız, hem de görev esnasında karşılaşacağınız karakterlerden bazıları ile detaylı biçimde bilgi alışverişinde bulunabilecek, böylece durumla ilgili daha detaylı ayrıntılı bir fikir edinebileceksiniz. Ancak bu konuşmalarda dikkatli olmanız gerekecek, çünkü genel tavrınız daha ileride alacağınız tepkileri olumlu ya da olumsuz biçimde etkileyebilecek.

Silah kardeşleri...

Unreal 2 oynarken çoğu göreve tek başınıza çıkacaksınız, ancak bazen müttefikleriniz de olabilecek. Mesela bir görevde dalga dalga gelen düşmana karşı bir koloniyi savunurken, bir başkasında ise çok iyi korunan bir düşman üssüne saldırmak için Marine birliklerinden yardım almanız gerekecek. Unreal oyunlarındaki yapay zekanın kalitesi zaten bilinen bir şey, ancak burada seviye daha da yükseltiliyor. Bunun dışında uygun görevlerde yanınızdaki askerlere detaylı biçimde emirler verebileceksiniz. Düşmanlarınız ise ırklarına, bölüm içindeki amaçlarına ve sizin olaya olan etkinize göre hareket edecekler. Karşınızdaki düşmanların düzenli bir orduya mı yoksa derme çatma bir çeteye mi mensup olduklarını davranışlarından rahatlıkla anlayabileceksiniz dersek yalan olmaz.

Tabii bir FPS'yi ilginç kılan unsurlardan birinin silahlar ve ekipman olduğunu unutmamak gerekir. Siz Dünya kökenli olduğunuzdan, silahlarınız da bunu yansıtacak. Ancak görevler esnasında karşılaştığınız düşmanlarınızın silahlarını da kullanabileceksiniz, tabii haklarında detaylı bilgi edindikten sonra. Bunun dışında standard donanım olarak Power Armor giyeceksiniz ve bunun sunduğu imkanlardan yararlanacaksınız. Mesela uzayda geçen görevlerde bu zırhın manyetik botları sayesinde boşluğa savrulmaktan korunacaksınız.

Uzaya savrulmaktan bahsetmişken, bu oyun için geliştirilmekte olan fizik motorundan da söz etmek gerekir. Elimize geçen birkaç teknoloji demosunda gördüğümüz kadarıyla, cesetler dahil hemen herşey etkileşimli ve kurşunlardan yerçekimine dek pek çok dış kuvvete tepki veriyorlar. Mesela merdivenden çıkan birini vurduğunuzda arkadan gelenlerin üzerine yuvarlanıyor. Aynı şekilde üst üste konmuş varilleri ateşinizle devirip arkasında saklanan birini ezebilmek ve benzeri pek çok olayı gerçekleştirmek mümkün. İşin güzel tarafı bunlar önceden hazırlanmış şeyler değil, fizik motoru her an devrede ve nesneler arasındaki ilişki devamlı kontrol ediliyor. Tabii bu biraz işlemci gücü yiyecektir, ama bence değer. Oyunun piyasaya çıkmasına çok fazla bir zaman kalmadı denebilir, birkaç aya kadar tamamlanması bekleniyor. Ve sanırız Unreal 2 pek çok açıdan ilkinden daha büyük gürültü koparacak.

M. Berker Güngör







MOBILE FORCES

FPS dünyasını sırtlamış taşıyan bir jip dolusu tehlikeli adam...

- Tahmini Çıkış Tarihi: 12. 2002
- Yapım: Rage
- Dağıtım: Rage

Unreal motorunu olabilecek en iyi şekilde sömürmeye and içen ve bu konuda oyunculara en iyi sömürgeyi en lezzetli şekilde verecek olan firmaların başında gelenlerden biri de Rage firması. Mobile Forces adlı oyunuyla son zamanlarda göze batan Rage'in diğer FPS firmalarına karşı en büyük kozu yaptıkları oyunun mobil araçlar üzerinde oynanan ilk ciddi FPS olması. Yani yüksek rampalardan, ani dönüşlerden, dört teker üzerinde maksimum hızdan ve adrenalin deposu atlayışlardan bahsediyorlar. Elbette tüm bunları tek başınıza yapmıyorsunuz. İster de arkadaşlarınızı aracın arkasına doldurur av işini onlara verip aracınızı kullanırsınız, ister de direksiyonu epey gelişmiş yapay zekanın güvenli ellerine bırakıp arkada makineli tüfekle ay ışığı sonatına eşlik edersiniz, tamamen sizin seçiminiz.

Kesin olan bir şey varsa o da takım oyunun doruğa çıkacağı, klan turnuvalarının en yüksek dozajda damardan verileceği heyecan fırtınası bir ortam yaratılacağı. Uykusuz geceler için artık bir nedeniniz daha olacak sanırım.

Dört teker üzeri tango

Oyunu yapan arkadaşlar Counterstrike'ın büyük hayranlarından ve gerçek fanatiklerinden. Bu yüzden ister istemez oyunda Counter'dan da çeşitli izler bulacaksınız. Ama Counter'ı FPS dünyasına ilk defa giren bir insan için epey zor ve hardcore bulan Rage tayfası Counter'ın olağanüstü gerçekçiliğini bir tutam azaltarak, oyuna daha eğlenceli, rahat ve daha oynanabilir bir yapı hazırlamışlar. Oyunun yapımcıların Colin Macdonald'ın da dediğine göre, bir oyundaki en önemli öğelerden biri gerçekçiliktir. Ama bundan daha önemli bir olgu varsa o da inandırıcılıktır. Oyun size kendini inandırıyorsa, o oyun bir çok yönüyle başarılı demektir. İşte Mobile Forces'ın gerçekçilik ve oynanabilirlik arasındaki ince çizgi üzerinde bir hayli uğraşılmış ve silahları, araçları, ve diğer ayarları olabildiğince gerçekçi yapılırken, eşeği de boğmak istenmeyip dozaj abartılmamış ve denge kurulmuş (heyt be!)











Unutmayın ki bu oyun Unreal Tournament tarzında çok kişi veya tek başınıza botlarla oynayabileceğiniz bir oyun. Yani oyunda sağlam bir konudan çok, bolca harita ve farklı oynanış tipleri bekleyin. Diğer bir deyişe oyun boyunca toplam 8 tip oynanış biçimi ve 12 büyük haritayla karşılaşacağız. Bir haritadan diğerine geçmek için bir önceki haritada bilgisayarı en az 6 ayrı tip oyunda yenmeniz gerekiyor. Domination, Deathmatch ve Capture the Flag gibi tanıdık simaların yanında trailer capture gibi oyunda araç

kullanmanın avantajlarını ortaya çıkartan yeni oyun tipleri de var (haritanın ortasında bir tane çekilmeyi bekleyen bombalı römork benzeri bir araç sap gibi orada bekler ve siz de jipinizi kullanarak onu düşman merkezinin tam göbeğine çekmeye çalışırsınız.).

Bir çoğunuzu meraklandıran silah konusuna gelince, adamlar silahları dengeleme konusunda ciddi bir şekilde çalışıp her silah için power (güç) , range (menzil) , accuracy (isabet ettirebilme), reload rate (mermi doldurma hızı), amount of ammo (mermi miktarı), availability (bulunabilirlik) gibi özellikler hazırlamışlar ve oyundaki huzur ve dengeyi bozmaması açısından her birine puanları, toplamları aynı olacak şekilde dağıtmışlar. Bu da kesinlikle süper silah kavramını yok ederek, her silahı birbirinden farklı yapmış (tahminlerime göre oyundaki en iyi silah tüm özellikleri ortalamaya en yakın olanlar olacak). Ve elbetteki bu silahlarla sadece araçların üzerindekileri vurmayacak direk araca da nişan alabileceksiniz. Lastiklere çalıştığınız takdirde, bir süre sonra rakip aracı vals denemeleri yaparken görebilir ya da direk benzin deposuna çalışarak isabetli atışlar sonucu gökyüzünü şenlendirebilirsiniz.

Farklı İlham Teknikleri

Oyunun bölümlerinin ana mimarisi UnrealEd'nin bir hayli geliştirilmiş bir haliyle hazırlanmış. Araçların, zeminlerin ve haritaların bazı kısımlarının ayrıntılı çizilmesi için 3D Studio Max'ten yardım almışlar. Oyundaki animasyonlar da (özellikle jiplerin suspensiyon efekti) bir hayli gerçekçi olmuş. Tabii tüm bunları yaparken bazı ilham kaynakları da olmamış değil. Colin'in dediğine göre en çok etkilendikleri oyun (Counterstrike ve Unreal Tournament dışında) Codename Eagle olmuş, ama yapım aşamasına geçince de FPS bile olmayan daha yüzlerce oyundan ister istemez bazı referanslar yaptıklarını söylüyor. Oyunun dizaynı ve bölümlerin hazırlanması sırasında da Die Hard ve Mad Max serisi, Leon, Godzilla ve Dirty Harry gibi filmleri de yoğun bir şekilde tekrar tekrar izlemişler (bilemiyorum artık neden..) Bunun üzerine Colin'e oyunda gerçek mekanlar kullanıp kulanmadıklarını sorduk. Ama o önce yanlış anlayıp oyundaki binaların ve zeminlerin, her şeyin gerçekçi olduğunu fantastik veya futuristik bir oyun yapmadıklarını bir kere daha anlattı. Daha sonra ise ne demek istediğimi anlayıp, gerçek coğrafi alanları işlemediklerini, kısmen de olsa etkilendikleri yerler olduğunu ama oyunu sınırlayacağını düşündüklerinden bire bir sanal dünyaya geçirmediklerini söyledi.









Ciddi olarak 2001 yılının başlarında yapımına başlanan Mobile Forces, PC için bir aksilik olmazsa nisan ayı civarı bilgisayarcıları istila edecek (ama X-Box'cılar bu konuda biraz daha şanssiz olacak ve ancak 2003 yılbaşı hediyesi olarak sahip olabilecekler (hediye olmazsa olmaz)). Eh artık 2002'nin ilkbaharında çıkacak bir oyunu minimum P III-450'de çalıştırabilmek ve biraz rahat oynamak için de 32 MB ekran kartlı en az bir P III-600'e sahip olunması gerektiğini söylesem kimseyi şaşırtmaz herhalde.

Gaz pedalıyla bütünleşmeler

Tabi bu sırada oyunun adının aslında bir kod adı olduğunu da hatırlatalım. Yani oyunu çıkarken ekip başka bir isimde karar verebilir ve piyasaya farklı bir kimlik altında çıkabilir, aman taklitlerinden sakının.

Sonuç itibariyle Mobile Forces, FPS ve counter tutkunlarını çok uçmadan eğlenceli ve başka bir dünyaya götürecek. Karşıdan bir jip dolusu adam elinde makineli tüfeği, el bombası, sniper'ıyla üzerinize doğru tam gaz gelirken, siz de yanınızdakilere direktif verecek, şoförü uyaracak ve son kez dua edeceksiniz. Belki "go go go" sesleri yerine "faster faster faster" sesleri yükselecek ama yine de o heyecan ve askeri taktik ruhu en aynı gazla hatta yeni araçlar, silahlar ve yeni levellarla daha da zenginleşerek devam ediyor olacak. Sanırım fazlasıyla beklemeye değecek bir oyun. Gözünüz buralarda olsun.

Gökhan & Batu

FALCONE-INTO THE MAELSTROM

İlk Unreal Tournament kendine büyük bir oyuncu kitlesi toplamayı başardı. İkincisi çıktığında da durumun pek farklı olacağ

- Tahmini Çıkış Tarihi: 04. 2003
- Yapım: Virgin
- Dağıtım: Virgin

"Unreal motoruyla harikalar yaratma" yarışmasının göze batan isimlerinden biri de kuşkusuz Falcone-into the maelstrom. Sakın ismine aldanıp bunu, "Falcone- Mystery of Secret Temple", "Falcone- The Death Kiss", "Falcone- In the Wonderland" gibi ucuz bir serinin devamı sanmayın. Onun yerine epey iddialı bir space shoot'm up ve FPS karışımından bahsediyorum size. Karakter çizimleri ve diğer resimler 2000AD ve Batman'in ünlü çizeri Jim Murray tarafından özenle hazırlanmış. Modellemelerdeki ayrıntılar oyun içindeki hareketlerde de kendini göstermiş. En basitinden önünüze çıkan cisimleri itinayla parça pinçik edecek bir "suyunu çıkar-parçala-yok et" sistemi geliştirmişler. Ayrıca network ve net bağlantısı olmayan herkesi düşünürek, ekranın bölünerek oynanabileceği bir multiplayer seçeneğini eklemeyi de ihmal etmemişler. Ama tüm bunların yanında ilginç diyebileceğimiz konusu da göze batıyor.

Black Dog ve Rodriguez adlı uzay korsanları ünlü Gabriel Falcone ve "cehennem getiricileri" gibi yaratıcı bir isme sahip grubunu pusuya düşürmüş ve Falcone hariç hepsinin cücüğünü dürmüşlerdir. Sonrasında kendi aralarında yaptıkları savaşta ise Black Dog, korsanlığın raconuna uyarak bir gözünü kaybetmiş, Rodriguez ise ne olduğu bilinmez "Maelstorm" un içine düşmüştür. Bir kara delik misali gidenin geri dönmediği arkasında ise bambaşka boyutların olduğu iddia edilir bu Maelstorm'un. Black Dog böylece evreni tek başına ele geçirme gibi banal planlar yaparken, birden bu Maelstorm'dan korkunç büyüklükte robot ordular akıp bir kaç haftada her yeri işgal ederler ve tüm bunlar yetmezmiş gibi Falcone da saklandığı yerden çıkarak kaybettiği herşeyi geri almak üzere intikam naralarıyla senaryoda yerini alır.



Tahmininiz gibi Falcone'u yönettiğimiz oyunda, Black Dog ve gizemli robot orduların peşinde uzun savaşlar yapacak ve gerek uzay gemimizle dogfight olayına gireceğiz, gerekse de gemi içlerinde FPS yeteneklerimizi ölçeceğiz. İlginç bir karışımın başarılı bir uygulaması mı? Göreceğiz!.

DARK SECTOR

İlk Unreal Tournament kendine büyük bir oyuncu kitlesi toplamayı başardı. İkincisi çıktığında da durumun pek farklı olacağ

- Tahmini Çıkış Tarihi: Belli Değil
- Yapım: Digital Extremes
- Dağıtım: Infogrames

Bence oyun sanatının gelecekteki yegane sahibi ve tek kralı olan massive multiplayer oyun dünyası bünyesine katacağı önümüzdeki 1,5-2 sene içerisinde tamamlanması düşünülen Dark Sector'le çok daha güçlenecek gibi gözüküyor. Digital Extemes firmasının unreal motorunu kullanarak, detay seviyesini bir hayli arttırarak, biraz şundan, biraz da sosundan eklemeleriyle ortaya çıkaracağı Dark Sector bundan 50 ile 100 yıl sonra dünya'daki korkunç savaşlar sonucu zavallı insanlığın güneş sistemindeki diğer gezegenlere yayılması ve sınırlı miktardaki kaynakla olabildiğince kaotik bir yaşam mücadelesi vermesini konu alıyor. Bu dev karmaşada ayakta kalabilen bir kaç devlet de yokedeceğiniz suçlu başına büyük ödüller vererek düzeni sağlamaya çalışırlar.

Siz ise 8 değişik meslek grubundan birini seçip du dünyada mücadele vereceksiniz. Dünya dediysek bir kaç on haritadan oluşan bir ortamdan bahsetmiyorum size, her ay daha fazla büyüyeceği sözü verilen ve her birinde 3000 tane oyuncunun olacağı dev dünyalar bunlar. Bu dünyalar arasında boyut kapılarını kullanarak gezebilecek, ödül avcılığı, kiralık katil, silah kaçakçılığı gibi daha onlarca yoldan para kazanabilecek ve zamanla çeşitli özelliklerinizi geliştireceksiniz. Daha level ve exp. sistemi olup olmayacağı belli değil ama clan'lar kurup (buradaki ismi syndicate) çeşitli topraklara "Burası bizimdir, yaklaşmayın ısırırız" misali bayrağınızı dikebileceksiniz.

Ayrıca teknolojik olarak da Unreal ve Unreal Tournament'tan faklı olarak 700 poligondan oluşan karakterler 10000 poligona yükseltilmiş ve oyuna sesli chat eklenmiş.

Elbetteki yarım sayfaya sığması imkansız bir oyun bu. Umarım çıktığında da kalbimize ve dergi sayfalarına sığamayacak kadar büyük olur.

Gökhan & Batu



LEVEL

inceleme

Bilen Adam

"Parlez vous Français?" Eğer anlamadıysanız, bu oyunu kuramazsınız...

Hiç düşündünüz mü, iki-üç yıl öncesine kadar bilgisayar camiasında adı sanı anılmayan Fransa gibi bir ülke nasıl oldu da canavar kesildi? Birden zengin mi oldular? Havadan zembille Assembly, C++ ve 3D Studio Max bilgisi mi indi kafalarına? Yoksa ortada başka dolaplar mı dönüyor?

Tabii ki başka dolaplar dönüyor! Son iki senede bilgisayar oyun piyasasının neredeyse % 60'ını ele geçiren Fransız'lara bu gücü sağlayan, Fransız kültür emperyalizmi. Daha doğrusu, kültür emperyalizmi uğruna Fransa devletinin, birçok Fransız oyun geliştiricisi ve dağıtıcısına (başta UbiSoft ve Infogrames olmak üzere) milyonlarca dolar akıtması. Zaten yıllardır Cryo Interactive gibi firmalar Fransa'yı dünyanın kültür lideri olarak gösterme amacıyla birçoğu hoş ama boş adventure oyunları yapar durur. Dağıtımcı firmalar da bu kadar parayı bir arada görünce, hızla başarılı oyun yapımcılarını (ve birçok orta büyüklükte dağıtıcı firmayı) yutmaya başladılar.

Ve karşınızda bu furyanın son kurbanı Interplay. Evet, son yılların en başarılı oyunlarının altında imzası olan, Fallout, Baldur's Gate ve MDK serilerini çıkartan, Shiny ve Bioware gibi başarılı yapımcıları bünyesinde barındıran şu meşhur Interplay. Üstelik kim tarafından alındı biliyor musunuz? Yıllardır orta-karar platform oyunlarından başka bir yapımla adını duyuramamış Titus Software! İlkbahar sonuna kadar Interplay'in işe yaramayan bütün bölümleri budanmış olacak. Son birkaç yıldır ekonomik olarak belini doğrultamayan Interplay'den geriye sağlam olarak sadece Bioware kalıyor. Tabii sizin de elinizin altında Neverwinter Nights gibi bir oyun olsa, siz de bu firma değiş tokuşundan paçayı kurtarırdınız. Ama eğer Shiny'de (MDK, Messiah, Sacrifice) çalışıyor olsaydınız, pek şansınız olmazdı. Şu anda ellerinde son koz olarak sadece Matrix'in oyunuvar. Onu da almak için Titus bastırıyor. Öyle gözüküyor ki Fransızlar, en azından oyun aracılığıyla kendini dünyaya ispatlamayı kafalarına koymuşlar ve yakın gelecekte de duracak gibi değiller.

Peki bu değişim bizi nasıl etkileyecek? Açıkçası, yakın gelecekte pek de etkilemeyecek. İster Fransa, ister İngiltere'de olsun, firmalar yine tıkır tıkır oyun yapmaya devam ediyorlar. Ama bir iki sene içinde işin kokusu çıkabilir. Parayı bastıran Fransız hükümetinin baskısıyla, yapımcı firmalar "Fransız ekmeği" kokan oyunlar yapmaya zorlanabilir. Ve bu yüzden gitgide tatsızlaşan, monotonlaşan oyunlar gelmeye başladı mı, o zaman biz de tası tarağı toplar bu dergiyi kaparız arkadaşlar!

Tabii insanın aklına şöyle bir soru da gelmiyor değil: "Acaba bizim devlet, yazılım ve oyun sektörüne azıcık bir yatırım yaparak ne kadar ucuz bir maliyete, ne kadar büyük bir gelir elde edebileceklerini ne zaman farkedecek?"

TAVSİYE EDİYORUZ

Bu ay ne oynayacağınıza bir türlü karar veremiyorsanız, işte size her türden oyun tavsiyeleri. Böylece biz de maillerde sürekli olarak sorulan "Bu ay ne oynayayım?" sorusundan biraz olsun kurtulmuş oluruz. Belki.

FIRST PERSON SHOOTER



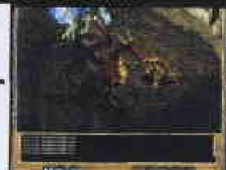
Medal of Honor: Allied Assault %95
Hiç kuşkusuz, bu yılın en güçlü oyunlarından. Daha ilk ayında İlk On listelerini alt üst etmesinden de anlaşılıyor.

STRATEJİ



Civilization 3 %94
Strateji türünün mihenk taşı sayılan Civ3, "Yılın en iyi oyunu" ödülünü bizden almayı başardı.

ROLE PLAYING



Baldur's Gate 2 %97
Level'ın şimdiye kadar verdiği en yüksek notu almayı başaran BG2, bu listeden zor gider.

nasılpuanveriyoruz?

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

INFO-BOX	TÜR
Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi	
Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri	
Multiplayer • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği	

OYUNUN ADI	NOT
Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri	
Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırabildiği	
Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri	
Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği	

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı hak etmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

İNCELENEN OYUNLAR

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay
1- Medal of Honor: Allied Assault	yeni
2- The Sims: Hot Date	(1)
3- Harry Potter	
4- The Sims	(9)
5- Rollercoaster Tycoon	
6- Sid Meier's Sim Golf	yeni
7- Zoo Tycoon	(14)
8- Backyard Basketball	yeni
9- The Sims Livin Large	yeni
10- Civilization 3	(8)

KONSOL		geçen ay
1- Grand Theft Auto 3	(PS2)	(2)
2- Tony Hawk's Pro Skater 3	(PS2 PSOne)	(6)
3- WWF Smackdown! Just Bring It	(PS2)	yeni
4- World Rally Championship	(PS2)	yeni
5- 007 Agent Under Fire	(PS2)	(5)
6- Pro Evolution Soccer	(PS2)	(5)
7- Harry Potter	(PS2, PS One)	(3)
8- FIFA 2002	(PS2, PS One)	(4)
9- The Italian Job	(PSOne)	
10- Gran Turismo 3	(PS2)	

Kaynak: Charttrack ve ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



FIFA 2002 %92
PC için daha iyisi yok. Pro Evolution çıkmazsa tabii.

ACTION



Max Payne %92
Max Payne de "Yılın en iyi aksiyon oyunu" ödülünü bileğinin hakkıyla almayı başardı.

ADVENTURE



Blade Runner %81
Çıkışından 4 sene sonra bile, hala kendini oynatacak kadar güçlü.

YARIŞ



Gran Turismo A-Spec %98
Gran Turismo'nun bu listedeki son ayı. PS2 sahibiyseniz ve hala almadıysanız mutlaka alın.

SİMULASYON



IL-2 Sturmovik %92
Üst seviyede bir konfigürasyonu olan simulasyon severlerin kaçırmaması gerekiyor.



darkprophecy disciples2



Büyük savaşların küçücük piyonları...

Bu yazının açılışını yaparken iki satır söz söylemeden geçemeyeceğimi hissettim. Sadece ülkemizde değil, neredeyse tüm Batı ülkelerinin basın organlarında bir "bilgisayar oyunları suçludur" furyasıdır sürüyor bir zamandır. Tabii burada "ciddi" gazete ve televizyonlardan bahsetmiyorum, onlar doğru dürüst haber yapmak için her zaman bol bol malzeme bulduklarından, abidik gubidik haberlere ihtiyaç duymuyorlar.

Peki nedir bu furyanın özeti? Basit bir argümana dayanıyor aslında tüm bu geyik, "Bilgisayar oyunlarında neden bolca savaş, çatışma ve şiddet var?" sorusu konuyla ilgilendiğini söyleyen hemen her magazincinin dilinde dolaşıyor, sanki gerçekten umurlarında imiş gibi. Bu sorunun iki cevabı var, ilk olarak her oyun savaş ve şiddet içermiyor, bilgisayar oyunlarıyla gerçekten ilgilenenler bunun böyle olduğunu zaten biliyorlar. İkincisi ise, insanoğlunun en yakından ilgilendiği ve en çok kâr ettiği sektör çağlardır hiç değişmeden savaş olagelmişken, bilgisayar oyunlarından neden başka birşey bekliyorlar ki?

Benim size tavsiyem bu geyiklere kulak asmamanızdır. Maalesef tüm dünyada profesyonel basının büyük bir kısmı hayatlarını birilerine paralı askerlik ederek ve bunun için de fantazi haberler yaratarak gerçekte olup bitenleri gözden uzak tutarak kazanırlar. Bu adamlar ak dese bilin ki o aslında ya karadır, ya da gerçek rengi belli bile değildir. Neyse, bunları söylemekle hiçbir şey kazanmadım ve hatta her yazıdan şarıl şarıl "geyik" akmasını bekleyen okurları küstürmüş bile olabilirim. Ama gerçekten de umrumda değil. Gerçek mizah dergileri bile her sayfayı kuru, boş ve lakayt geyiklerle doldurmayıp, mizahı muhalefet etmek ve halkın gözünü açmak için kullanırken, siz işi "oyun eleştirisi" yapmak olan gariban bir "oyun" dergisinden ne bekliyorsunuz ki?

Neyse ne...

Peki ben bunları söylemek için niye Disciples 2'nin incelemesini seçtim, niye doğru düzgün bir inceleme okumayı bekleyen ciddi oyuncuların canını sıktım? Aslında çok basit, Disciples serisi her ne kadar fantastik bir dünyada geçse de, karamsar havası ve kokuşmuşluk, entrika dolu senaryoları ile bana gerçek dünyayı çağrıştırmıştır. Doğru, belki bu dünyada toprağı yere "asâlar" dikerek kendi amaçlarına uygun hale getiren Angel ya da Banshee'ler yok. Ama onun yerine "şubeler" açarak halkı "dönüştüren" kuruluşlar ve onların sinsi gülüşlü temsilcileri var. Bu açıdan bakarsanız Disciples aslında en "gerçekçi" kaynak yönetimi sistemlerinden birine sahip denebilir.

Disciples ilk çıktığı zaman aslında oldukça karamsar bir yaklaşım görmüştü. Öyle ya, herkes çatır çatır Starcraft klonu yaparken pek adı duyulmamış bir firmanın sıra tabanlı bir strateji çıkarması oldukça tuhaftı. Hele fantastik dünyalarda geçen sıra tabanlı stratejiler Heroes serileri dışında neredeyse hiç rastlanmayan örneklerdi. Ama Disciples tuttu, çünkü iyi bir oyundu. Ve ikincisi her ne kadar yapısal olarak çok büyük bir değişiklik getirmiyorsa da, kesinlikle oynanması gereken, bağımlılık yapıcı nadir oyunlardan biri denebilir.

Dark Prophecy fantastik bir dünyadaki dört ana gücün arasında geçen epik bir savaşın devamını anlatıyor. Uzun bir savaştan sonra dört inanışın takipçileri de hayli dağılmış durumdadırlar. Highfather'a inanan Empire tek veliahtın ortadan kaybolması, kraliçenin savaşta ölmesi ve tüm bunların üzerine kralın hafiften tırlatması yüzünden büyük bir iç bunalım yaşamaktadır. Öte yandan 12 Dwarf kabilesinden oluşan Mountain Clans savaşta büyük kayıplar vermiş, efendileri Wotan'ın yardımlarına rağmen geriye sadece 7 kabile kalmıştır. Bunlar dağlardaki uzak köşelere çekilmiş, büyük savaştan on yıl sonra yeniden kutsal topraklara geleceği söylenen korkunç bir tehlikeye ve Ragnarok'a hazırlanmaktadırlar.

Aydınlık taraf bu denli büyük kayıplara uğramıştır, ancak karanlığın güçleri de pek iyi durumda değildir doğrusu. Legions of Damned efendileri Bethrezen'in farklı bir boyuta sürülmesi yüzünden büyük güç kaybetmiştir. Bethrezen'in takipçileri onu kurtarmaya çalışmakta, bir yandan da düşmanlarının takibinden kurtulmak için çaba vermektedir. Üstelik iblislerin tek derdi yaşayanlar değildir. Mortis'in liderliğindeki Undead Hordes onların ezeli düşmanıdır ve Mortis'in savaşta parçalanan kocasını diriltebilmek için Bethrezen'in kanına ihtiyacı vardır. Bu yüzden yürüyen ölüler ve iblisler kendi içlerinde de çarpışmak zorundadırlar. Buna deliren









imparatorun insan ordularını cücelerin üzerine salması da eklenince, Sacred Lands tam bir panayır yerine döner, ortalık nefis olur. Peki tüm bu hengamede hiç Elf yok mu? İçinde Elf olmayan ormana orman denir mi? Var tabii, Elf olsun, Orc olsun Sacred Lands pek çok farklı ırka daha ev sahipliği yapıyor. Ancak Büyük Savaş çoğunun nüfusunu öylesine azaltmış durumda ki, bunlara tek tük rastlanıyor.

Deus Talonis

Disciples ilk çıktığında insanlar bunu ilginç bir Heroes klonu gibi değerlendirdiler. Ancak kanımca bu oyunun ne ilki, ne de ikincisi Heroes ile belirli birkaç unsur dışında büyük bir benzerlik göstermiyor. Tamam, ikisi de fantastik bir dünyada geçiyor ve hem kılıç, hem büyü kullanarak düşmanlarınızla çarpışmanıza imkan tanıyor. Ayrıca ikisinde de kahramanlar ve bulup kullanabileceğiniz büyülü malzemeler var. Ve her ikisi de sıra tabanlı oynanışa sahipler. Ancak bütün benzerlik burada bitiyor ve karşı karşıya koyup incelediğinizde iki oyun arasında çok büyük farklar olduğunu görüyorsunuz.

İlk büyük fark orduların yapılarında ortaya çıkıyor. Heroes oynarken binlerce iskelet ve yüzlerce ejderhayı ordunuza katabilmeniz mümkün, tabii bu da bir zaman sonra oyunun tüm gerilimini ortadan kaldırabiliyor. Oysa Disciples kahramanlarınızın yanına taş çatlasa dört adet ek karakter almanıza izin veriyor, yani büyük ordulardan ziyade, maceracı grubu tadında kuvvetler kurabiliyorsunuz. Ayrıca başta komutan olmak üzere bir partideki tüm elemanlar sağ kaldıkları sürece tecrübe kazanıyor ve seviye atlıyorlar. Bu seviye atlama işi de öyle rastgele olamıyor. Adamlarınız başkente kurduğunuz ana yapılara uygun olarak bir üst seviyeye geçiyor ve daha farklı yeteneklerdeki tiplere dönüşüyorlar. Seçilen binalar oyunda izlenen stratejiyi kökten etkiliyorlar. Ölen elemanları diriltebiliyorsunuz, herkes ölmedikçe parti ortadan kalkmıyor. Ancak seviyeler ilerledikçe bu diriltme işi öyle pahalıya malolmaya başlıyor ki, ister istemez savaşlardaki gerilim daha da artıyor. Ölen üst seviye karakterleri geride bırakmanız da söz konusu değil, çünkü haritada ilerledikçe çok daha güçlü tiplerle karşılaşıyorsunuz ve karakterleri seviye kazanabilecekleri kadar hayatta tutmak oyunun başında bile hayli zor olabiliyor.

Armageddon

Oyunun kılıç yanı kadar büyü tarafı da ağır basıyor, özellikle ilk oyundakilerden daha güçlü büyüler mevcut. Ayrıca artık bir düşman grubunu sadece büyü kullanarak tamamen uzaktan yok edebilmek mümkün, ilk oyun buna olanak tanımıyordu. Ancak büyüler ortak bir mana havuzundan ve kitabından yapılıyor, ancak büyücü komutanlarınızın yanında parşömen varsa bunları ayrıca kullanabiliyorlar. Burada büyü çeşidi kadar mana türü de önem kazanıyor, çünkü oyundaki büyüler dört farklı ırka has manaların birleştirilmesi ile yapılabiliyorlar. Her ne kadar her tarafın büyü kitabı farklı olsa da, farklı bir ırkın büyülerini satın alıp kullanabilmek mümkün. Manalar haritadaki belirli kaynaklardan otomatik olarak toplanıyorlar, tıpkı altın madenlerinden altının otomatik olarak gelmesi gibi. Ancak bu kaynaklardan yararlanabilmeniz için onların sizin sınırlarınız içinde olması gerekli. Şehirler etraflarındaki toprağı ait oldukları ırkın doğal ortamı olacak şekilde değiştirip sınırları belirliyorlar ve her tur sınırlar genişliyor,



LEVEL HIT



tabii başka bir sınırla çatışmadıkları sürece. Şehir olmayan yerlere ise özel bir görevli gönderip toprağa asâ saplayarak etkinizi yaymanız mümkün. Tabii aynı şekilde düşman asâlarını da söküp atabilirsiniz.

Burada oyunu hangi "Lord" olarak oynadığınız oldukça önemli, çünkü her görevi üç farklı karakterden biri olarak oynayabilirsiniz. Buradaki "Lord" o topraklardaki orduların sorumlusu olarak siz oluyorsunuz ve Warrior, Sorcerer ya da Guild Master olmayı seçebilirsiniz. Warrior Lord kılıcı, Sorcerer büyüyü ve Guild Master ise ekonomik ağırlıklı oynamayı tercih edenlerin seçimi olacaktır. Bunların herbiri bariz avantajlar getiriyor. Mesela Guild Master oynayan bir oyuncu genel harcamalarının çok daha ucuza yapıldığını görecektir, ayrıca Thief karakteri için diğerlerine tanınmayan seçeneklerden faydalanabilecektir.

Campaign senaryolarında ilerledikçe yanınızda bir komutan ve beş adede kadar da malzeme götürebiliyorsunuz, ancak bunun dışındaki herşeyi her haritada yeni baştan yapmanız gerekiyor. Tabi tüm o büyü ve binaları yeniden elde etmek, en baştan adam geliştirmek zaman zaman insanın içini sızlatabiliyor. Özellikle bir önceki görevde beşinci seviye büyüleri bulmuş ve tüm ordularınızı deli gibi geliştirmişseniz, bunları geride bırakıp sıfırdan başlamak zor geliyor. Ama zaten böyle olmasa ortada çok fazla bir oyun da olmazdı, çünkü iyi düzenlenmiş bir parti beş, altı seviye atladı mı, destek büyülerinin de yardımıyla cidden ölümcül bir hale gelebiliyor.

Manga tadı...

Disciples tıpkı Homam gibi izometrik bir ana harita üzerinde oynanıyor, haritalar yaratıklar, hazine sandıkları, keşfedilecek harabeler ve alışveriş edilecek dükkanlarla dolu. Ancak Disciples 2'nin grafikleri ilkinden çok daha üstün, her ne kadar ana harita bazen biraz karışık olabilse de, bu çok fazla sorun yaratmıyor. Haritaların genel düzenlemesi ise gerçekten oldukça iyi, açık denizlerde korkunç canavarlara rastlamak, ya da bir hayaleti öldürünce dağların ardındaki gizli bir vadiyi bulmak gibi oldukça ilginç unsurlar hem Saga, hem de Quest haritalarında bolca kullanılmış. Bunun dışında bir de savaşlarda ve ana haritada kullanılan animasyonlar, efektler var ki, bunlar cidden birer sanat eseri. Her karakter ince ince işlenmiş, her büyü efekti insanın gözünü okşuyor. Özellikle birim tasarımları hafiften Japon mangalarının tadını taşısa da, şahsen bu oyundaki karakterlerin karizmasını daha hiçbir oyun ya da filmde görmedim diyebilirim. Ses efektleri ve müzikler de oyunun havasını tamamlıyor.

Harita tasarımlarında ilgi çekici bir başka unsur da ortamdaki yaratıkların Homam serilerinde olduğu gibi sabit durmamaları. Çoğu zaman en basit haydut grupları bile çok yaklaşan bir partiye saldırmaktan, ya da boş bırakılan bir kasabayı ele geçirmek için harekete geçmekten çekinmiyorlar. Ayrıca zorluk seviyesini artırdığınızda yapay zekanın hayli ustaca ve kurnazca hareket ettiğini görüyorsunuz, bu da oyunu daha zevkli kılıyor. Buna kendi haritalarınızı da rahatlıkla yaratabildiğiniz harita editörünü de ekleyin, bu iki gün sonra kenara atabileceğiniz yapımlardan değil demektir.

Disciples 2 her açıdan ilkinden çok daha rafine, çok daha dengeli bir oyun olmuş. Senaryonun anlatımından, grafiklerine kadar üzerinde hayli çalışılmış olduğu ortada. Şahsen ben bir strateji oyunundan hiç beklemediğim halde, epik bir maceranın içinde olduğumu hissettim ve çoğu FRP'den bile alamadığım lezzeti bu oyunda buldum. Eh, genelde bilgisayar oyunlarına ayıracak pek fazla vakti olmayan dostumuz Sisl'in bile bir hafta aralıksız oyunun başından kalkamamış olması bile bu oyunun ne denli nadir bir mücevher olduğunu anlatmaya yeter sanırım. Uzun lafın kısası, strateji sevin ya da sevmeyin, Disciples 2 kesinlikle oynamanız gereken bir oyun.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

DISCIPLES 2: DARK PROPHECY — 85

Grafik ■ Genel harita grafikleri biraz karışık görünebiliyor, ancak oyunun genelinde oldukça yüksek bir standard izlenmiş.

Atmosfer ■ Oyunun genel atmosferi oldukça sürükleyici ve bağımlılık yapıcı denebilir. Çoğu oyunda olmayan bir macera tadını burada bulabilmek mümkün.

Ses ■ Ses efektleri ilk oyundakilerden biraz daha iyi, müzikler de fena sayılmaz. Genel olarak oyun atmosferine büyük katkıda bulunuyor, ama ön plana çıkmıyorlar.

Oynanabilirlik ■ Arabirim basit ve kullanışlı, sıra tabanlı stratejilere yabancı değilseniz genel kuralları zaten biliyorsunuz demektir.

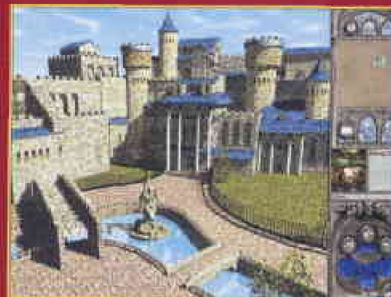
INFO-BOX — STRATEJİ (STS)

Bilgi İçin ■ www.strategyfirst.com/
Yapım ■ Strategy First
Dağıtım ■ Infogrames

Minimum Sistem ■ P3-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.

Multiplay ■ Var









secretservice: inharm'sway

Biraz eğlensek ne olur sanki?

Durun hemen belirteyim, Secret Service PC'de oynadığım en eğlenceli oyun! Tamam oldu! Hem Secret Service şimdiye kadar oynadığınız FPS'lerden çok farklı! Bak bu da oldu!

Nasıl yani?

Activision'ın yayınlayıp Fun Labs'ın geliştirdiği Secret Service tam bir taktik FPS. Yani oyunda yalnızca karşınıza çıkanları hemen ortaya atlayıp `heyoo ben sizi vurmak için geldim` diye değil de, sessizce vurmanız gerekiyor. Tabi ki olması gereken bu, ama Secret Service'de bunu uygulamak pek gereksiz. Nasıl olsa sessiz olsanız da olmasanız da farkediliyorsunuz ve yine ortalığa dalmak zorunda kalıyorsunuz.

Secret Service'de, bölüm başlarında görevle ilgili bir brifing veriliyor ve bu brifing'de ne yapmanız gerektiği detaylıca anlatılıyor. Siz de brifing'e göre oyunu oynuyorsunuz. Mesela ilk bölümde yanınızda korumanız gereken `önemli` biri var. Görevlerde yanınızda yer alan arkadaşlara `follow me`, `wait here` veya `get down` gibi, diğer oyunlardan da aklınızda kalan sıradan komutlar verebiliyorsunuz. Bu komutları arkadaşlarınızın uygulama yüzdesi ise benim araba kullanırken kaza yapma riskimden bile daha az (inanmıyorsanız bana sorun). Hemen bunu bir örnekle pekiştirelim: İlk bölümde adamınıza eğilmesi için `5`e basıp komut veriyorsunuz. Tamam, eğiliyor, aferin, ama siz ona kazala çarparsanız hemen kalkıyor. Bak bu da harika!

Oyunda Mark Brophy adındaki bir ajanı yönetiyorsunuz. Bu ajanı tam 16 görev boyunca çekmek zorundasınız. Hemen surat asmayın, Mark çok eğlenceli biri. Mesela ölürken şekilden şekle giriyor. O zaman harika bir insan oluyor (ölüyor ama olsun). Sanırım bunu da biraz açmam gerekecek. Secret Service'de Hitman'dekine benzer bir fizik modellemesi kullanılmaya çalışılmış (Hitman'de cesetleri kaldırımdan çıkartırken nasıl hareket ettiklerini hatırlayın), ancak bunun uygulaması tam anlamıyla `facia`. Secret Service'da bir adamı vurduğunuz zaman, adam ölüyor, ama siz de o sırada gülmekten ölüyorsunuz. Bir defasında birini vurdum, nasıl anlatsam, adamın içi çekildi. Böyle `C` oldu, bacakları dizlerinden ters döndü, ayak bilekleri kırıldı, kolları şöyle bir tur tersine döndü. Sonra da öldü. Halbuki ben sadece onu vurmuştum. O kendini kaybetti. Ben bir şey yapmadım.

Devam edelim mi?

Oyundaki görevler çok sıradan ve basit. Kimi görevlerse anlamsız zor. Ortaya bir çıkıyorsunuz, yirmi tane adam size ateş ediyor. Bunun dışında, fizik modellemesindeki ufak bug (eheh) bir yana, `duvarların arkasından kurşun yemek` gibi ufak bir bug'ınız daha var.

Secret Service'de epey silah seçeneğiniz bulunuyor.



İşte oyuna başladığınız yer.



Oyunun başında adamım durup dururken ölünce, anladım ki duvarlar `cheat` yapmış, `no clipping` mod'unda oynuyorlar. Mükemmel bir şey.

Grafik konusuna hiç girmek istemiyorum, çünkü girersem çıkamamaktan korkuyorum. Ben size `oyunun grafikleri harika` diyeyim, siz anlayın.

Eee?

Sonuç itibariyle, siz kaçın kendinizi kurtarın, ben de yazıyı bitirip kaydettikten sonra arkanızdan geliyorum.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Grafikler fena değil gibi gözüküyor, ama fena.



Ya bir insan nasıl böyle bir şekle girer?! Tipe bak!



INFO-BOX AKSİYON

Bilgi İçin • www.activision.com
Yapım • Fun Labs
Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • Pentium II-300, 64MB Ram, 16MB 3D ekran kartı

Multiplay • Var

SECRET SERVICE: IN HARM'S WAY 32

Grafik • 1600x1200 çözünürlükte, 32 bit renk derinliğinde bile grafikler Quake 2'den daha beter. Bir dakika ya, ne Quake 2'si? Quake'in grafikleri bile daha iyiydi!

Atmosfer • Saçma sapan fizik modellemesi oyunun atmosferini tek başına yerle bir ediyor. Fizik modellemesi olmasa grafikler yerle bir ederdi. O da olmasa, hımm, oyun ederdi. Zaten ediyor da...

Ses • Oyunun elle tutulur tek yanı...

Oynanabilirlik • Yanınızdakiler sizin dediklerinizi çok geç algılıyor. Ayrıca algılasa bile bir süre sonra unutabiliyor. Bunun yanında zaten adamınızı kontrol etmek de çok zor.

guilty gear X



Savaş baltalarınızı gömdüğünüz yerden çıkartın, yıllar sonra ilk defa PC'de kavga dövüş var!

Guilty Gear X hiç beklemediğim bir şekilde gafil avladı beni. Yıllardır PC'de oynamaya değecek bir dövüş oyununa hasrettim. Bu tür oyunlar konsollar için her ay zibil gibi çıkarken, PC için yıllardır parmakla sayılacak kadar az dövüş oyunu gördüm. Kaldı ki, PS2'nin trademark'ı haline gelmiş olan Street Fighter serisinden daha iyisini de hiç görmemiştim. Taa ki Guilty Gear X'e kadar.

Esasen bir Dreamcast uyarlaması Guilty Gear X, Dreamcast için çıkartılacakken makinanın beklenmedik bir şekilde kısa ömürlü olması nedeniyle PC'ye çıkartıldı. Henüz PS2 versiyonunu görmedim, ama okuduğum kritiklerin çoğunda Guilty Gear X'i konsollar için yapılmış en iyi iki boyutlu dövüş oyunu olarak bahsedilmiş. PC'de ise tam anlamıyla "bulunmaz Hint kumaşı" denebilir Guilty Gear X için.

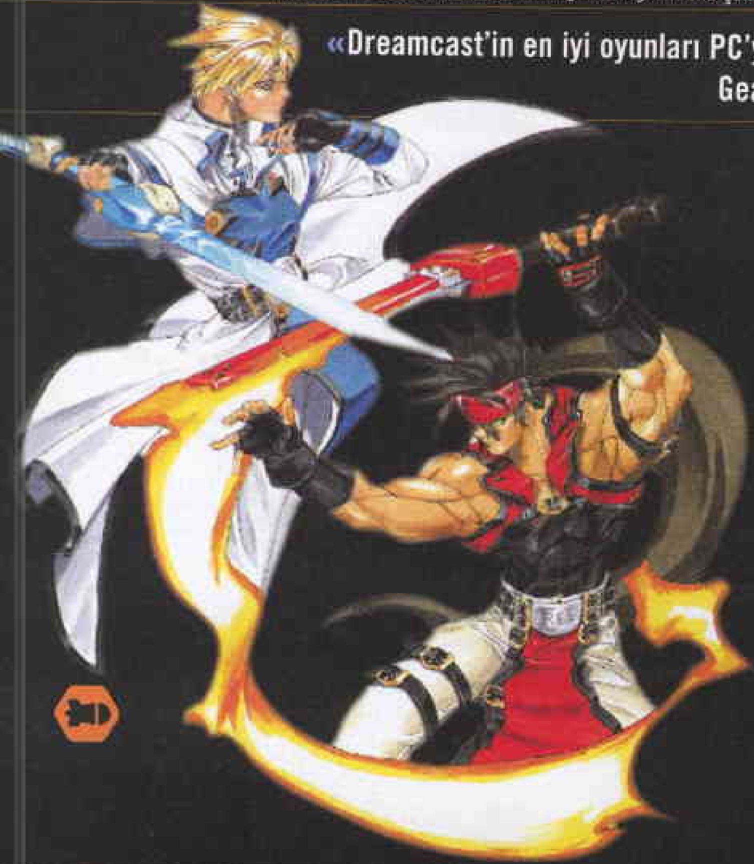


3D bahane, 2D şahane!

Bir dövüş oyununda grafikler, karakterler ve müziklerden daha önemli bir unsur vardır: oyundaki denge. Dövüş sırasında bir veya birkaç karakterin üstünlüğü söz konusu ise, o oyundan hayır gelmez. Herkes o karaktere çalışacağı için, oyundaki dengeler altüst olur ve monotonlaşır. Guilty Gear X'in bu konuda en ufak eksiği yok. Hızlı ve güçlü karakterler arasında mükemmel bir denge sağlanmış ve her karakterin, her karakteri yenmek için kullanabileceği bir taktik mutlaka var.

Guilty Gear X'in grafikleri, PS2'deki benzerlerinden çok daha iyi. İki boyutlu grafiklerin kullanılmış olması gerçekçiliği azaltmıyor. Aksine karakterlerin ve özel efektlerin müthiş gözükmesini sağlıyor. Grafikten yana tek şikayetim, efektlerin bazen fazlasıyla abarması ve ekranda nerede olduğunuzu görmeniz çok zorlaştırması.

«Dreamcast'in en iyi oyunları PC'ye birer birer düşmeye başladı. Umarım hepsi Guilty Gear X kadar iyi olur.»



Guilty Gear X'in diğer bir güzelliği de dövüş oyunu manyağı olmayanları da çekecek basitlikte olması. Onlarca tuş kombinasyonuna hakim olmanıza gerek kalmadan rakibinizi dövebiliyorsunuz. Ama özel hareketleri kapmaya başladığınız zaman asıl eğlence başlıyor. Tıpkı Street Fighter serilerinde olduğu gibi özel hareketler üzerinde yapabileceğiniz çeşitli modifikasyonlar var. Gatling Combo, Roman Cancel ve Flawless Defence bunlardan sadece üçü. Bütün bu hareketlerin nasıl yapıldığını bir kutuda açıkladım, oraya bakınız.

Tansiyon yapmayın şimdi!

Dövüşürken ekranın altında sürekli dolan bir çubuk göreceksiniz. Bu çubuk (Tension Bar), rakibinize yaptığınız her saldırı hareketinde bir parça dolacaktır. Yarıyı geçtiğinde Gatling Combo hareketinizi, tam doldunduğunda ise taa Mortal Kombat'tan beri istediğim bir hareketi, Instant Kill'i yapabiliyorsunuz. Instant Kill eğer tutturabilirseniz, rakibinizi enerjisi tam dolu da olsa öldürecektir. Bütün karakterlerin Instant Kill hareketleri aynı tuş kombinasyonuyla yapılıyor, ama hepsinin animasyonu apayrı ve çok güzel. Tabii zart diye Instant Kill yapamamanız için bazı sınırlamalar getirilmiş. Instant Kill'i tutturamazsınız, Tension Gauge'unuz kayboluyor ve o round'un sonuna kadar T.G. kullanan hiçbir hareketi yapamıyorsunuz.







INFO-BOX DÖVÜŞ
Bilgi İçin • www.guiltygearx.com
Yapım • CyberFront
Dağıtım • Sammy Entertainment

Minimum Sistem • Pentium II 400, 64 MB Bellek, 729 MB HD Alanı, 8 MB Ekran Kartı

Multiplay • Aynı bilgisayarda 2 kişi

GUILTY GEAR X 84
Grafik • İki boyutlu anime dövüşçüleri PC'de bu kadar başarılı bir şekilde görmemişsinizdir. Efektler de mükemmel, ama bazen fazla abartılı olabiliyor.

Atmosfer • Bir dövüş oyunundan ne kadar beklerseniz o kadar. Tabii yanınıza dövecek bir kardeş, bir arkadaş, bir Tuğbek alırsanız iki katına çıkıyor, o ayrı...

Ses • Dövüş içinde oldukça başarılıyken, dövüş başlarındaki sesler süper sinir bozucu. Müzikler ise sert ve oyunu tamamlıyor.

Oynanabilirlik • Müthiş! En çömez dövüşçüden, en kurt Street Fighter oyuncusuna kadar herkesi memnun edecek mükemmel bir denge sağlanmış.

Ayrıca, I.K. hareketini yapmakta gecikirseniz, enerjiniz de hızla azalmaya başlıyor. Yani Instant Kill öyle oyundaki tüm dengeleri baştan sona değiştiremiyor, ama yapabildiğiniz zaman rakibinize sinir krizi geçirtebiliyor. Özellikle de enerjiniz bitmek üzereyken tutturabilirseniz :)

Guilty Gear X'de oyun çeşidi olarak çok seçeneğiniz yok (Team Battle veya Tag Team gibi) . Ama bu problem olmuyor, çünkü oyundaki modlar birçok dövüş oyunundakinden daha dengeli. Arcade Mode, VS Mode, Training ve Survival modları oyundaki yerini almış. Arcade Mode klasik tek başına oyunu bitirme tadı verirken, VS modu ise iki kişi karşılıklı kapışmak için. Training'de herhangi bir adamın bütün hareketlerini, davranış biçimini sizin belirlediğiniz bir rakibe karşı deneyebilirsiniz. Survival'da ise sürekli olarak zorlaşan düşmanlara karşı dövüşürsünüz. Yaptığınız her başarılı saldırı bir Survival Level almanızı sağlar ve yüzüncü Level'a ulaştığınızda oyundaki gizli bir mod olan Guilty Gear X'i açarsınız. Survival Mode, dövüşten sonra sağlığınız çok az arttığından oldukça zordur. Options menüsünden seçebileceğiniz Recording ile istediğiniz maçı kaydedebilir ve dövüş stilinizi geliştirmek için izleyebilirsiniz. Ayrıca, Options menüsündeki Shortcut'ı açarsanız, her dövüşten önce geçiş ekranlarını izlemek zorunda kalmazsınız, benden söylemesi. Yine Options menüsünde göreceğiniz Medal Mode, dövüş sırasında rakibe her vurduğunuzda, vuruşun gücüne göre değişen miktarda altının yere düşmesini sağlar. Bu altınları toplayarak puan kazanabilirsiniz.



Psikopat Faust

Oyunda seçebileceğiniz 14 karaktere ek olarak, oyunu Arcade Mode'da bitirdiğinizde açılacak olan iki gizli karakter var: Tastement ve Dizzy. İkisi de birbirinden güçlü olan bu oyun sonu boss'larından özellikle Dizzy ilk karşılaştığınızda size ecel terleri döktürecek. Onu yenmenin en kolay yolu yerden başlayıp havada biten bir kombo-hareketiniz varsa onu kullanmaktır ki, Sol Badguy'ın "Yanan Aparkat" hareketinin bu işte oldukça başarılı olduğunu bizzat ben gördüm.

Oyundaki karakterlerden bazılarının şarj edilen, zamanla dolan veya kullandıkça biten ekstra güçleri var. Mesela Jan adlı Çinli kızın üç çeşit "Charge" gücü var ve hepsi bir sonraki özel hareketini güçlendirmekte kullanılıyor. Johnny'nin paraları kullandıkça biten ve Shadow'un gölge gücü de bekledikçe dolan güçlere birer örnek. Bu arada, kafasında kesekağıdı olan Dr. Faust şimdiye kadar gördüğüm en abuk subuk dövüş oyunu karakteri, mutlaka deneyin. Her özel hareketinde komik birşeyler yapıyor.

Oyunun dövüş sırasında çalan müzikleri oldukça başarılı ve hızlı olsa da, insanda daha iyi olabilirmiş gibi bir izlenim bırakıyorlar. Dövüş sırasında ve öncesinde karakterlerin konuşmaları Japonca olduğu için hiçbir halt anlamıyoruz doğal olarak ama dövüş sesleri oldukça başarılı. Ama dövüşten önce *insanı gaza getirmesi gereken* "Round 1" ve "Fight" seslerini nedense iğrenç yapmışlar. Yok muydu Mortal Kombat'taki "Finish Him"i seslendiren amca ortamlarda?

Bir dövüş oyunu için bu kadar yazacak şey bulabileceğimi sanmazdım, ama Guilty Gear X gerçekten derin bir oyun. Tabii derinliğine inmek isterseniz. Dövüş oyunlarını çok ciddiye almıyor olsanız bile, GGX'de kendinizi rahat hissedeceksiniz. "Peki oyunu tavsiye ediyor musun?" diye soracak olursanız da, PC'de hemen hemen hiç dövüş oyunu olmadığından, her sanal Cüneyt Arkın'ın seveceği bu oyunu tabii ki sizlere tavsiye ediyorum derim ben de hızla uzarım bu sayfalardan.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

Bir dövüş oyununda kendimi kaybettim, utanıyorum!

Tension Gauge: Rakibe saldırdıkça artan, savunmada kaldıkça azalan güç çizgisi.
Gatling Combo: Tension Gauge yarıyı geçtiğinde yapabileceğiniz, rakibin en az %30 enerjisini götüren kombo hareket. Her karakterde değişiyor.
Roman Cancel: Bir komboyu yarıda kesip, yenisine başlamak için kullanabilirsiniz. Kombo esnasında üç saldırı tuşuna aynı anda basmanız gerekiyor.
Recovery: Darbe aldıktan sonra iki saldırı tuşuna aynı anda basarsanız, anında iki ayağınızın üstüne düşer ve saldırmaya hazır duruma gelirsiniz.
Dust Attack: Rakibin defansını açan, eğer defansta değilse havaya savrulmasını sağlayan güçlü bir saldırı. İki Slash tuşuna birden basmalısınız.
Flying Attack: Dust Attack'ten hemen sonra zıplarsanız, Flying Attack'e geçersiniz ve rakibiniz yere düşene kadar ona bayağı burabilirsiniz.
Flawless Defence: Yumruk ve tekmeye aynı anda bastığınızda başlar ve Tension Gauge'dan yer. Bu haldeyken, size Dust Attack bile işlemez ve tüm saldırılardan %70 az hasar alırsınız.

capitalism II

Sıfırdan başlayıp, koca bir imparatorluk kuracak ve paranın gücüne tanık olacaksınız...



Herhalde iş dünyasını bir maratona benzetmeye çalışmış olsalar gerek.

Dünya büyük bir değişim içinde. Küreselleşme ve teknolojik gelişmeler beraberinde yeni ekonomik dengeleri getiriyor. Kapitalizm bile belki artık o kadar vahşi değil; o da değişen dünyanın temposuna ayak uydurmaya çalışıyor. Değişmeyen tek şey rekabet olgusu. Risklerle dolu finans dünyasında güç peşinde koşan yalnız siz değilsiniz; rakipler her zaman vardı ve her zamanda olacak. Böylesine hareketli bir dünya elbette ki sanal alem için inanılmaz bir potansiyel içeriyor. Şu ana kadar farklı temaları ele alan birçok 'Tycoon' oyunu oynadık ve güç egomuzu tatmin etmeye çalıştık; ama bu sefer durum çok daha ciddi, Capitalism II ile sınırları aşıyoruz...

Kim milyarder olmak istemez?

Zengin olmak harika bir duygu olmalı, peki ya çok zengin olmak? İşte orada durup, bir daha düşünmek gerekli. Capitalism II, ölçek olarak türdeşlerinden çok daha geniş bir dünya sunuyor. Bu öyle bir dünya ki madenlerden medya kuruluşlarına, üretimden satışa kadar her şey kontrolünüz altında. Paraya dönüştürebileceğiniz yaklaşık 60 farklı ürün bulunmakta ve her biri aklınızın ucundan geçmeyecek parametreler içeriyor. Amaç tabii ki para kazanmak ve daha çok para kazanmak. Oyunda çok çeşitli iş alanları mevcut; yine de hepsini ithalat, ihracat ve üretim başlıkları altında toplayabiliriz. Kurduğunuz şirket her üç alanda da faaliyet gösterebilir. Pazarda ayakta kalabilmek ve rakiplerinizi geride bırakabilmek için kazancınızla yatırım yaparak, yeni bölgelere açılacak ve yeni ürünlere göz kırpacaksınız. Genel hatlarıyla Capitalism II bu şekilde özetlenebilir. Kulağa kolay geliyor olabilir ama işin için girince nasıl bir karmaşanın ortasında olduğunuzu anlayacaksınız. Oyun, 1995 yılında çıkan ilkine göre çok daha detaylı ve derin bir tasarıma sahip.

Dediğim gibi oyunda çok çeşitli ürünler olduğu için tek bir tanesine yüklenmeniz gerekmiyor. Zaten olay farklı ürünleri aynı anda idare edebilmekte. Zarar ettiğiniz ürünlerin yaratacağı açığı ancak kar ettiğiniz ürünlerle kapatabilirsiniz. Her dükkanda en fazla dört farklı ürün stoklayabiliyorsunuz. Başlangıçta biraz palazlanmak için ithalatı tercih edecek ve deniz yoluyla gelen export mallara yöneliceksiniz. Bir süre sonra şirketinizi büyütmeniz gerekecek ve bu da ancak üretimle mümkün. Üretim için fabrikalar kurarken, bir yandan da fabrikalarda işleyeceğiniz ham maddeleri temin etmelisiniz. Yani tarım, maden ve kereste sektörlerine de eğilmeniz gerekiyor.


Başlangıçta palazlanmak için ithal ürünlere yönelmelisiniz.


60 farklı ürün parametreleriyle beraber sizi zengin etmek için bekliyor.

Küçük başlamak ama büyük düşünmek

Üretim alt yapısını kurmak size bir sürü yeşilliğe patlayacak ama imparatorluğunuzun da ilk adımlarını atmış olacaksınız. Eğer nakit sıkıntısına düşerseniz, bankalardan kredi alma veya borsadaki hisselerinizi satma yoluna gideceksiniz; işyerlerinizi elden çıkarmanız da mümkün. Üretim zincirini kurmasına kurdunuz ama ürettiklerinizi satamadıktan sonra ne anlamı var ki? Satış aşamasındaki en önemli iki olay, ihtiyaçları iyi analiz edebilmek ve malınızın reklamını iyi yapabilmek. Hatta öyle bir aşamaya geliyorsunuz ki ürünlerinizi


Tutorial senaryolarını oynamadan oyuna alışmanız çok zor.


Binalar mimari anlamda gerçeklerini aratmıyorlar.

INFO-BOX STRATEJİ (TİCARET)

Bilgi İçin • www.ubisoft.com
Yapım • Enlight Software
Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • *Pentium II-233, 64MB Bellek, 250MB HD* Alanı

Multiplay • Ağ ve Internet (Ubi.com) üzerinden 2-7 oyuncu

pazarlayabilmek için TV kanalları ve gazeteler satın alıyorsunuz (medyanın gücünü iyi kullanmalısınız). Ürünlerde marka olayını da atlamamak gerek. Örneğin kolanın her zaman için sağlam bir slogana ihtiyacı varken, suyun zaten kendi başına bir ihtiyaç olması durumu değiştiriyor. Veya ekmek için bir markadan ziyade fiyat ve kalite çok daha önemli iki kriter. Satışlardan gelen kazancı değerlendirmenin, diğer bir deyişle paranıza para katmanın en iyi yoluysa yeni iş alanlarına el atmak ama daha fazla risk alabilirim diyorsanız borsayı denemelisiniz.

Tabii tüm bu anlattığım aşamalardan geçmeniz bir hayli zamanınızı alacak çünkü Capitalism, kolaylıkla alışılan Tycoon oyunlarına hiç benzemiyor. Capitalism, gerçekçi olabilmek için ekonomi ve finans dünyasının hemen hemen tüm parametrelerini ve değişkenlerini içeriyor; hatta teknolojinin gelişmesiyle işleri kolaylaştıran yenilikleri bile gözardı ediyor. Sonuç olarak elimizde bir hayli karmaşık ve derin bir oyun var. Eğer keçileri kaçırmadan oyunu oynamak istiyorsanız, işe kesinlikle eğitim senaryolarından (Entrepreneur's Campaign) başlamalısınız. Onlar bile bir noktadan sonra bilgi açlığınızı kesemeyecek ama en azından rakamlar arasında kaybolmamanızı sağlayacaklar. Bir başka tavsiyem de başınızın sıkıştığı şirketler için birer COO (tam yetkili uzman kişi) tutmanız; bu akıl hocalarının maaşları oldukça yüksek ama istediğiniz zaman da onlara kapı dışarı edebiliyorsunuz. COO tüm günlük detaylarla (yani kirli çamaşırlarınızla) uğraşırken, siz de esas stratejilerinize yoğunlaşabiliyorsunuz. Yalnız bir COO tutabilmek için onun dikkatini çekmeniz gerekiyor ki bu da ancak cebinizin para görmesiyle mümkün. Borsayı da sakın ihmal edeyim demeyin; ani düşüşler veya çıkışlar sizi çok zor durumda bırakabilir.

Ezeli rekabet...

Yüzyıllardır süren ekonomik rekabet Capitalism için de geçerli. Rakiplerinizi kesinlikle hafife almamalı ve durum raporlarına sık sık göz atmalısınız. Özellikle sonraki senaryolarda yapay zeka bir hayli kendini belli ediyor. Örneğin daha piyasanın kokusunu almadığı ama kazanç getireceğine emin olduğunuz alanlar için elinizi çabuk tutmazsanız, emin olun sizden önce harekete geçenler olacaktır. Evet, ürün çeşidinin çok olması birçok farklı seçenek ve strateji sunuyor ama yapay zekanın da bu fırsatları farkedebileceğini unutmayın. Ana kararların yanı sıra mikro yönetimlerle de ilgilenmek zorundasınız. İşler biraz karışacak ama girişimlerinizin sanal servetlere dönüşmesi için zincirin her halkasını takip etmelisiniz.

Capitalism görsel anlamda olağanüstü vaatlerde bulunmuyor ama izometrik şehir grafiklerinin standartların üzerinde olduğu da bir gerçek. Hoşuma giden şey, her türlü binanın, mimari bakımdan kurallara uygun olarak inşa edilmesi. Çok katlı bir binanın, toplu konut mu yoksa plaza mı olduğunu rahatlıkla ayırdedebiliyorsunuz. Üç farklı zoom seviyesinin olması da artı bir puan. Keşke binalara gösterilen özen diğer ekranlara da gösterilseymiş. İşleyen bir trafik ve kaldırımlarda yürüyen insanlar oyunun temposunu gayet iyi yansıtıyor.

« İyi reklam, iyi satış demektir; tv kanalları ve gazetelerle medyanın gücünü arkanıza almalısınız. »

CAPITALISM II — 74

Grafik • Grafiklerin modası geçmiş ama binalar mimari anlamda oldukça düzgün ve gerçekçi. Arayüzler daha şık tasarlanabilirdi, böylece daha anlaşılır olurlardı.

Atmosfer • İşleyen trafik ve yürüyen yayalar iş dünyasının o hareketli temposunu biraz olsun veriyor ama yine de bir şeyler eksik.

Ses • Parametrelerle uğraşmaktan müzik ve ses efektlerine pek fazla zaman ayrılmamış. Aynı şey çalıp duruyor. Sesi tamamen kapatabilirsiniz.

Oynanabilirlik • Alışması gerçekten zor bir oyun, ekran başında saatler geçirmeniz gerekiyor. Yine de iş dünyası üzerine yapılan en gerçekçi oyunlardan birisi.

Oyuna hakim olana kadar gerçekten ekran başında saatler geçirmeniz gerekiyor ama olayı kapınca da bir türlü bırakamıyorsunuz; tatmin edilmesi gereken egolar var, unuttunuz mu? Klavye kısayollarının olmaması çok yazık çünkü o kadar pencereyi mouse ile açıp kapamak belli bir süre sonra can sıkıyor.

Capitalism iş dünyası üzerine gerçek dersler veren bir oyun. Oyun belki daha çok geleneksel ticaret üzerinde yoğunlaşsa da arada sırada sürprizler yapabiliyor. Eğer ileride serbest ticaretle uğraşmayı düşünüyor veya ekonomiyle yakından ilgileniyorsanız, Capitalism için kasmanızı tavsiye ederim.

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Sid Meier's simgolf

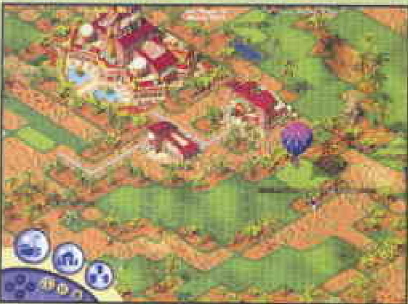
"Sim" ile "Sid" kelimeleri bir araya geldi mi, korkacaksınız!

Meier ustanın ciddi, gerçeğe olabildiğince sadık ve derin strateji oyunlarına alışkın olan bizler, Sim Golf tarafından şaşkınlığa uğratıldık. Oldukça sade bir oynanışa ama içinde kaybolabileceğiniz stratejik derinliğe sahip bir "işletme" simulasyonu Sim Golf. Her şekil strateji oyunundan hoşlananlara hitap edecek bir yapım. Oyunun yapımında strateji oyunları konusunda üstün bir başarı tarihine sahip olan Firaxis ve "Sim" oyunlarında tek isim olan Maxis birlikte çalışmış. Bu ikilinin beraberliğinden yanlış bir oyun çıkmasını zaten beklenemezdik.

Amcanızdan miras kalan açık arazi ve 50.000 dolar ile "golf sahası" yöneticiliğe işine atılmanızı konu alıyor Sim Golf. Ama adının içinde "Sim" kelimesinin geçmesi size oyunda "strateji"den daha fazla birşeyler olacağını hemen hissettiriyor. Gerçekten de, kendi yaptığınız golf sahasında oynayabilmek, oyuncular arasındaki diyalogların iyi sonla bitmesini sağlamaya çalışmak ve kendi adamınızın on çeşit golf yeteneğini geliştirip dünya çapında turnuvalara ev sahipliği yapmak ve hatta bu turnuvalarda bizzat oynamak gibi işletme stratejilerinde pek görmeye alışık olmadığımız ince düşünülmüş, ama oyunun özünü oluşturan detaylar hemen gözünüze çarpacak.

Amaçsızlık iyi mi, kötü mü?

Sim Golf'ün ulaşmak için çabalayacağınız belli bir sonu veya herhangi bir amacı yok.



Bu araziyi aldığımda çöl gibiydi. Yeşillerle donattım onu. Canımdan bir parça gibi sevdim. Bak ey oğul, bütün buralar bir gün...

Kendinizi ve sahanızda oynamaya gelen Sim'leri eğlendirmekten başka. Sürekli yeni delikler, yeni binalar yaparak para kazanıyorsunuz. Tabii bu amaçsız oyun tarzı bazı oyuncuların hoşuna gitmeyebilir.

Oynanabilirliği bu kadar derin olan bir oyundan hiç beklemeyeceğiniz kadar rahat. Oyunu anlamakta en ufak bir zorluk çekmemeniz için arabirim olabildiğince basit hazırlanmış. Bir başlangıç vuruşu noktası (tee) ve bir de delik yerleştirdikten sonra golf sahanızı ziyaretçilerinize açabilirsiniz. Tabii bu basitliğin arkasında inanılmaz bir detay zenginliği yatıyor. Sahanızda oynayan her Sim'in düşünceleri, karakter özellikleri, yetenekleri, her deliğin onlarca sayısal istatistiği ve hangi tür oyuncular hitap ettiği gibi dikkat etmenizi pek gerektirmeyen, ama dikkat ederseniz oyundaki başarınızı olumlu olarak etkileyen bir sürü detay var. Mesela golf sahanızda oynayan herkesin tipini, adını ve mesleğini dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Böylece en yakın arkadaşlarınızdan oluşan bir golf oyuncuları birliği bile kurabilirsiniz.

Oyuncuların vuruşlarını etkileyen üç etken var: Uzaklık, yetenek ve yaratıcılık. Her Sim'de bu üç yetenek çeşitli miktarlarda bulunuyor. Tee ve deliği yerleştirirken, hangi tür yeteneğe sahip olan oyuncunun nasıl bir vuruş yapacağını gösteren seçeneği kullanırsanız, deliğinizi sahanızda oynayanların büyük bir kısmını memnun edecek şekilde dizayn edebilirsiniz.

Planlamanın Önemi

Deliklerinizi planlarken gözönünde bulundurmanız gereken tek altın kural: Deliğin zorlayıcı gözükmesi ama oyuncuyu kan ter içinde bırakmaması. Sim'ler "Par" denilen ideal sayıda vuruşla deliğe ulaşabilmelidir. Deliklerinizi dizayn ederken ne iki vuruşta skor yapılacak kadar basit, ne de onlarca denemeden sonra hala kuma gömülü olacakları kadar sadistçe dizayn etmemeye özen göstermelisiniz. Bir delikte oyun oynanırken üzerinde değişiklik yapabilmeniz, oyuncularınızın düşüncelerine karşı anında tepki vermenizi sağlamış.

Siz sahanızı oyuncuların keyif alacağı hale getirdikçe, golf sahanızın eğlence puanı (Fun Rating) artıyor. Sahanızın eğlence puanı arttıkça önemli kişiler golf oynamaya gelmeye başlıyor. Bunlardan bazıları çok zengin oyuncular ve eğer sahanızda oynadıkları oyundan memnun kalırlarsa size bedava bir heykel veya çevreyi güzelleştirecek bir bina veriyorlar. Bazen de bulunduğunuz şehrin valisi oyun oynamaya gelir, eğer memnun ederseniz sahanızı genişletmeniz için size toprak satacaktır (Allah Allah, parayı bastırır alırım kardeşim araziyi, devletin malı değil mi?). Genişleyen sahanıza yeni delikler ekleyerek en sonunda 18 delikten oluşan tam bir golf sahasına sahip oluyorsunuz. Bundan sonra da dünyanın başka bir yerinde toprak alıp orada sıfırdan işe koyuluyorsunuz. Ama başka bir yerde golf sahası açtığınızda, eski sahanıza geri dönüp değişiklik yapma şansınız kalmıyor ki bu bence çok saçma bir eksiklik olmuş.



Bütün gün güneş altında bit kadar topun peşinden koşturan avanakları ne mutlu eder? Tabii ki buz gibi bir havuz!

Golf delikleri haricinde yapabileceğiniz ekstra binalar da var. Tenis kortu, otel, fast food dükkanı hatta havaalanı gibi ek binaları sahanızdaki delik sayısı arttıkça yapabiliyorsunuz. Bu binaları ana binanıza bir yol ile birleştirmelisiniz, yoksa çalışmıyorlar. Bu binalar size para kazandırmanın dışında, oyuncuların açlık ve yorgunluklarını gidermesini sağlarken, tek bir oyun için gelen Sim'lerin etkilenip golf sahanıza üye olmasında da önemli rol oynuyor.



Öyle "ben sadece golf oynatıyorum" diyip kurtulamazsınız. Şekil-A'da, oyundan memnun bir kalmayan patron, birlikte oynadığı yardımcısını işten atışını görüyoruz.



İşte ilk deliğimiz. Bir "Tee" ve bir de delik kondurduk mu, geriye "h"ye basıp Simcikleri buyur etmek kalıyor.

INFO-BOX STRATEJİ (İŞLETME)

Bilgi İçin • www.simgolf.ea.com
Yapım • Enlight SoftwareFiraxis
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • PentiumII-300, 64 MB Bellek, 300 MB HD Alanı

Multiplay • Yok

Teklifinizi kabul ediyorum

Golf sahanızın ünü yayıldıkça profesyonel golfcülerden maç teklifi gelecektir. İşte sadistçe hazırladığınız sahanızı denemek için size güzel bir fırsat. Maçlarda bizzat siz oynuyorsunuz, ama grafik açısı değişmiyor. Topa beş farklı şekilde vurabiliyor ve vuruşunuzun sonunda topun nereye düşeceğini kabaca görüyorsunuz. Ama golfcü Sim'inizin yeteneklerine bağlı olarak bu düşüş noktası değişebiliyor. Maçlar sırasında yaptığınız başarılı atışlar sonrasında bazı yeteneklerinizi arttırıyor ve giderek daha iyi bir golf oyuncusu oluyorsunuz. Ama aynı vuruşu üstüste kaçırırsanız, yetenek puanı kaybediyorsunuz. Teke tek maçların haricinde, astronomik ödüllerin verildiği turnuva teklifleri de alıyorsunuz (bunun için sahanızda en az 5 deliğin olması lazım). Eğer kabul ederseniz sahanızda turnuva için gerekli olan değişiklikler otomatik olarak yapılıyor ve her deliğin başına bir televizyon kamerası dikiliyor. Bu maçlardan ve turnuvalardan kazandığınız paralarla golf sahanızı mükemmel hale getirmek ise yine size kalmış.

Grafik & Ses

Oyunun grafikleri minik olmasına rağmen detaylı. Ama sahanızdaki delik sayısıyla birlikte ortalıkta gezen oyuncuların, onların konuşma balonlarının ve havada uçuşan topların sayısı da artıyor. Bir süre sonra kim nerede ne yapıyor anlamakta güçlük çekiyorsunuz. Keşke bir kademe zoom-in özelliği olsaymış diyorsunuz bu noktada. Ayrıca, oyunda sağlam bir de bug var ve bu yüzden çat diye masaüstüne dönmenize sebep olabiliyor. Bug'ın sebebi, oyun sırasında önemli atışları gösteren fotoğraflar. Sahanız kalabalıklaştıkça bu fotoğraflar haliyle daha sık çıkmaya başlıyor. Eğer iki fotoğraf aynı anda çıkacak olursa, oyun %70 ihtimalle kilitlenip sizi masaüstüne atacaktır.

Oyundaki konuşmalar Sim'ceden alınmış. Ama The Sims'dekinin aksine konuşmalar sırasında karakterlerin kafalarının üzerinde çıkan baloncuklarda şekiller yerine, tam olarak ne konuştuklarını görebiliyorsunuz. Oyunda çok az yerde müzik kullanılmış ve bu müzikler o kadar hoş ki, keşke daha fazla olsaymış demekten kendinizi alamıyorsunuz.

Yapımcıların oyunu diğer Sim'lerle bir şekilde ilişkilendirmek gibi bir amacı varmış gibi geldi bana. Yakın bir zamanda Sim karakterimiz işten döndükten sonra Sim Golf oynamaya gidecek, daha sonra da şehre inip iki tek atacak ve eğer şanslıysak bir kız/erkek arkadaş edinmiş olarak eve dönecekmiş gibi bir his var içimde. Tabii bir de Sims Online mesesi var. O çıkınca ortam nasıl olur, bunu düşünmek bile istemiyorum. Ama o zamana kadar iş, güç, eş peşinde koşmaktan yorulan Sim'lerinize nefes almaları bir fırsat verin. Onları golf oynamaya götürün!

Sinan Akkol I sakkol@level.com.tr



« Sim Golf'ün eğlencesi gösterdi ki bize, Sid Meier da uygarlık tarihçesi yapmaktan sıkılabilirmiş. »

SID MEIER'S SIM GOLF 86

Grafik • Minik, mini minnacık Sim'ler çok güzel animasyonlarla bezenmiş. Oyunun grafikleri insana resmen huzur veriyo

Atmosfer • Kendinizi kaptırdınız mı, kurtarmanız zor. Ama The Sims'in anlamsızca bağlayan büyüsünden de eser yok.

Ses • Sesler başarılı olsa da, müziğin eksikliği hissediliyor. Demek ki bir strateji oyunu müziksiz yavan kalabiliyormuş.

Oynanabilirlik • İnanılmaz basit. 5 dakika içinde oyuna ısınıyorsunuz. Ama başarılı olmanız için öğrenmeniz gereken çok şey olduğu da kesin.

Sim Golf fikri de nereden çıktı?

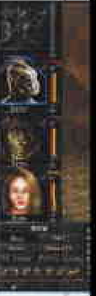
Tuvaletten desem, gülersiniz değil mi? Ama gülmeyin. Bir gün Sid Meier tuvalette bir golf dergisi okurken, birden aklına "Neden bir golf sahası yönetme stratejisi yapmıyorum" gibi bir fikir gelmiş. Hemen uçkurunu toplayıp bilgisayarına koşmuş. Eski oyunlarından olan Antietam'ı ve bir editör programını açmış. Antietam'dan birkaç ağaç almış, biraz çimen. Ortaya bir delik açmış ve yarım saatte Cin Ali benzeri bir golfcü çizmiş. Birkaç saatlik uğraşıdan sonra Sim Golf'ün çok çok basit bir versiyonu bitmiş.



Sonuçtan memnun kalan Sid, tüm zamanların en başarılı oyunlarından olan Sims'in yaratıcısı Will Wright'a gitmeye ikna eden ise, golfcülerin arasındaki etkileşimi ne şekilde yapacağı konusunda kararsızlık olmuş. Ve tabii, konu sanal insancıklar olunca, The Sims'in yaratıcısı Will Wright'ın borusu öter bu diyarlarda.

wizardyVIII







WIZARDY 8 **72**

Grafik • Her yaratık için özel olarak çalışılmış. Düşmanlarınız zarar gördükçe bunu üzerlerinde görebiliyorsunuz. Fakat daha ayrıntılı olabilirmiş. Eski teknoloji kullanılmış.

Atmosfer • Gerçekçi. Oynadıkça bir çok şey önünüzde açılıyor. Fakat oyun sizi tam olarak sarmıyor. Gene de evrenin farklı olması eğlenceli.

Ses • Efektler güzel kotarılmış. Müzik ise canınızı sıkmıyor.

Oynanabilirlik • Alışma süresi bayağı uzun. Fakat yeterince esnek. Bir de savaşlar kısa sürse daha da iyi olabilirmiş.

Bilimkurguyla fantaziyi birleştiren başarılı bir RPG

Wizardy serilerini diğer RPG serilerinden her zaman farklı bir yerde görmüşümdür. Çünkü oyunun geçtiği evrende teknoloji ve büyüyü çok güzel bir şekilde harmanlanmıştır. Biri ötekine göre hiç bir zaman sırıtmaz. Bu karışım müthiş bir zenginliği de beraberinde getirir. Bunu daha oyunun başındaki karakter yaratma ekranında görürsünüz. Tam 11 ırk ve 15 farklı sınıftan kendi ekibinize alacağınız 6 karakteri yaratmak bile başlı başına bir taktik gerektirir. Her RPG deki "önde savaşçılar, arkada büyücüler" klasiğini kurarken bile oyunda karşılaşacağınız problemleri en kolay şekilde çözecek en esnek grup için karar vermeniz zamanınızı bayağı alacaktır.

Neden buradayız?

Aslında biz bir yolculuk sırasında gemisi düşürülen bir grup maceracıyız demek çok yalnış olmaz. Ama asıl amacımız ki oyun içinde karşımıza çıkacak, Dark Savant adlı bir baş kötüyü öldürmek ve tanrılar katına ulaşmak. Bunun için üç güçlü eşyanın peşinden koşacağız ve sonunda da baş kötüyle kapışacağız. Konu çok derin değil ama bütün oyun boyunca önümüze çıkan tüm düşmanlarımızı kesmek ve görevden göreve koşmak için bize yeterli sebebi sağlıyor.

Gemimiz düştükten sonra ekibimizle beraber biraz kuvvetlenmek ve oyunun mekaniğini kavramamızı kolaylaştırmak için hazırlanmış bir tapınağa dalarak maceramıza başlıyoruz.

Aslında bu başlangıç kolay gibi görünsede öğrenilmesi pek basit olmayan bir arayüz alışıncaya kadar sizi uğraştıracaktır. Her şey bir yana büyü yapmak için bile en az dört tıklama yapmak zorundasınız.

Karakter yaratırken savaşçı sınıfı olarak en güçlülerin samuraylar olduğunu ve grubunuzda mutlaka bir büyücü ve hırsız bulunması gerektiğini aklınızdan çıkartmayın. Çünkü oyun boyunca bir sürü kapı ve sandık açacaksınız ve kalabalık gruplarla karşılaştığınızda onları mutlaka fireball gibi menzilli ve alan etkili büyülerle yıpratmak durumundasınız. Şu yazıyı yazarken benim grubumda en fazla













sayıda düşmanı öldürmüş olan karakterim büyücümdür. Irk seçiminin tek etkisi o ırka verilen bonuslardır. Baldur's Gate'teki gibi oyun sırasında ırkların birbiriyle çatışması gibi bir şey söz konusu değil. Zaten karakterlerinizi yaratırken onlara herhangi bir hayat görüşü de seçmiyorsunuz.

Oyuna başlamadan önce düzenlemeniz gereken en önemli bölüm karakterlerinizin dizilişini gösteren sağ alttaki radar benzeri ekrandır. Buradaki her bölümde en fazla üç adamınız olabilir. Tavsiyem en güçsüz karakterinizi ortaya almanızdır. Ulaşamayacak gibi olanlara ise uzaktan zarar verebilecekleri silahlar verin. Önceki hattın biraz gerisindekilerin ise polearm tipi, örneğin mızrak ya da halberd gibi silahlar kullanması arkadan vurabilmelerini sağlayacaktır. Sakın arkadaki karakterlerinizin göğüs göğüse savaşa giremeyeceğini düşünmeyin. Etrafınız sarıldığında onlarda sapan ya da ok gibi silahları bırakıp çarpışmaya girmek zorunda kalıyorlar. Oyunun yapay zekası her zaman grubunuzu çevrelemek için programlanmış.

Savaşlar çok farklı

Savaşlar tercihinize göre sıralı veya gerçek zamanlı olarak yapılıyor. Sıralı da önce saldıran grup kendi hareketlerini belirliyor sonrada karşı taraf kendi hareketini yapıyor. Gerçek zamanlıda ise savaş, büyü yapmak gibi seçimler yapmanız gereken anlar dışında, durmuyor. Özellikle sizin için kolay av olacak gruplara karşı gerçek zamanlı çarpışmayı kullanmanızı tavsiye ederim. Savaş sırasında karakterinize herhangi bir şey yaptırmak istiyorsanız karakter resminin hemen altındaki ufak kareye basın ve açılan pencereden istediğiniz hareketi seçin. Eğer silah değiştirmek istiyorsanız karakterinizin ana ekranında ellerinin iki yanındaki boşluklara birinci ve ikinci silahlarınız koyabilir ve savaş sırasında karakter resminin yanındaki silahlara basarak otomatik olarak el değiştirmesini sağlayabilirsiniz. Eğer düşman uzaktaysa zaten karakterleriniz silahlarını otomatik olarak uzakta kullanabileceği bir silah ile değiştirir. Savaşta *kimin nereye vuracağı ya da vuramayacağı* ise iki şekilde belli oluyor. Birincisi bir karakter seçili iken onun vuracağı düşmanı seçmek istediğinizde o düşmanın etrafında yeşil bir ışık oluşursa vurabiliyor demektir. Işık kırmızı ise vuramaz. Düşmanlarınızın üstündeki renkli oklar ise hangi karakterinizin hangi düşmana vurduğunu gösterir.

Savaşlar çok uzun sürdüğü zaman stamina önemini gösteriyor. Ağır silah kullanan karakterleriniz daha çabuk yoruluyor ve stamina sıfırlayınca savaş orasında uyumaya başlıyorlar. Sağlık ve mananız dışında buna da dikkat etmelisiniz. Stamina koştuğunuz zamanda azalıyor.

Alan etkili büyüleri yaparken ise seçim yapacağınız wand'i mümkün olduğu kadar oynatarak tüm düşman grubunu seçmeye çalışın. Ama büyünün alan etkisinde kalmamaya dikkat edin. Tüm oyun boyunca size saçlarınızı yolduracak şey ise büyülerinizin fizzle olması yani büyüyü yapamamanız ve büyünün back fire olması yani gerisin geriye size patlamasıdır. Bu durum düşman içinde geçerli ama onlara çok az oluyor. Bunu önlemenin en garantili yolu ise büyüyü tam güç ile yapmamaktır. Böylelikle sağlığınızın çok düşük olduğu anlarda böyle bir şeyle karşılaşıp en baştan savaşmak zorunda kalmazsınız.

Savaş boyunca kullandığınız yetenekler savaş sonunda tıpkı level atlamanız gibi artacaktır.

Kasalar ve sandıklar

Eğer atrafta açılacak sandıklar varsa SAKIN onları inspect etmeden açmayın. Inspect edip üzerindeki tuzakları belirledikten sonra hırsızınızı seçin ve tuzakları tek tek bozmaya başlayın. Eğer isterseniz en kuvvetli karakterlerinizi seçerek sandığı kırmayı da deneyebilirsiniz Ama bu en son başvuracağınız yol olmalı çünkü bu yola başvurduğunuzda tuzakların size patlaması garantidir.

Eğer kilit basit bir tip değilde kasa benzeri bir şeyse o zaman tüm zarlarınız tutuncaya kadar kurcalamaktan başka bir çıkar yolunuz

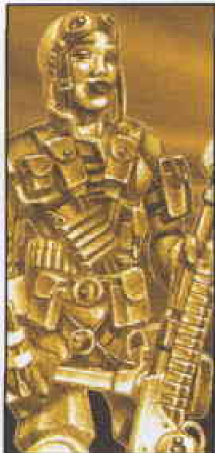
INFO-BOX RPG

Bilgi İçin • www.wizardy8.com
Yapım • Sirtech
Dağıtım • Sirtech

Minimum Sistem • Pentium 233, 64MB RAM, 3D Ekran Kartı

Multiplay • Yok







KARAKTER SINIFLARI

Fighter: Yakın dövüşün en klasik sınıfı. Rakiplerini bayıltabilir ve berserk olup daha fazla zarar verebilir. Berserk kelimesini delice savaşmak olarak çevirebiliriz sanırım.

Lord: Bu oyunun Paladin'i. Aynı anda iki elinde birden silah kullanabilir ve zamanla sağlığı geri gelir. Ayrıca level atlayınca ufak büyüler yapabilir.

Valkyrie: Wizardy'nin Amazon'u. Mızrak gibi uzun mesafeli silahları kullanmada daha yeteneklidir. Ayrıca cheat death yeteneği ile son anda ölümden dönebilir. Ama bu yetenek her zaman çalışmaz. O da Lord gibi level atladıkça büyü yapmaya başlar.

Ranger: Grubun okçusu. Ayrıca devamlı arama moduna gezer. Büyü yapabilir.

Samurai: En iyi savaşçı sınıfı. Özellikle asit atma yeteneğinden de faydalanacağınız bir samuray grubunuzu çok değerli bir üyesi olacaktır.

Ninja: Uzaktan savaşma yeteneği yüksek bir başka sınıf. Vuruşları zırh korumasını aşıp direkt vuruş olarak hesaplanabilir.

Monk: Bedensel yetenekleriyle savaşır. Daha az zarar alır ve kör olduğu zaman bile rahatça savaşabilir.

Rogue: Hırsız. Bunsuz oyunda pek bir şey yapamazsınız. Kapıları ve kasaları bu sınıf açar.

Gadgeteer: Oyunun tek teknoloji uzmanı. Modern silahları bir tek bu kullanabilir. Ayrıca yetenekleri geliştikçe eşyaları birleştirip yeni aygıtlar yaratabilir.

Bard: Açıkçası bardlar burada biraz zayıf kalmışlar. İletişim yetenekleri yüksektir.

Priest: Wizardy'nin Cleric'i. İyileştirme büyülerinin yanında dispel undead ile ölüleri yok edebilir.

Alchemist: İksir yapıcınız. Siz kamp yaptıkça o da iksir üretir.

Bishop: Cleric'in farklı bir versiyonu. Eşyaları tanımlar ve üzerlerindeki laneti kaldırabilir.

Psionic: Wizard'lardan biraz faklı olarak zihin büyüleri üzerinde ustadır.

Mage: Büyücü en çok işinize yarayacak karakterdir. Hatta bir grupta iki büyücü demek karşı tarafın toz duman olması demektir.





yok. Ne kadar zaman alsa da genelde bu tip kilitlerin içinden güzel eşyalar çıkıyor.

Ele geçirdiğiniz silahları tanımlamak için üç yol vardır. Eğer herhangi bir karakterinizin yetenekleri yetiyorsa tanımlama otomatik olarak yapılır. Eğer bu yol olmazsa büyü ile yapabilirsiniz ya da zekası yüksek olan bir karakterinizin ana ekranına giderek sol altta bulunan identify düğmesi ile o eşyayı tanımlarsınız. Dikkatli olun dükkanlardan aldığınız silahlar bile garantili değildir. Lanetli çıkabilirler. Ayrıca silahlara para verirken de dikkatli olun çünkü her karakteriniz her silahı kullanamaz. Bunu görmek için silaha sağ tıkladığınızda solda çıkan listeden o silahı hangi sınıfın kullanacağını rahatlıkla görebilirsiniz. Ayrıca grup listesinde bir karaktere veremeyeceğiniz eşyalar kırmızı renkte görünür.

Farklı bir sistem

Oyun ekranının 3D olması size farklı bir RP fırsatı sunuyor. Örneğin büyü yapılması yasak bir bölgeye geldiğinizde rakibiniz ise kendi tarafından büyü yapabiliyor ve grubunuzu hallaç pamuğu gibi atıyorsa geri çekilip onları da büyüsüz bölgeye çekin ve arkalarından dolaşıp siz onların bölgesine girin ve düşmanla sınırda savaşarak onları büyüsüz bırakın. Ya da rakiplerinizden kaçmak için hızla koşup onları atlatın. NPC'ler siz nerede olursanız olun sizi görüyorlar. Onları atlatmanın tek yolu ise bir şeylerin etrafından dolaşmak. Dinleneceğiniz zaman bina içleri her zaman daha güvenli oluyor. NPC'ler le konuşmak istediğinizde onlara yaklaşmanız ise yeterli.

Tüm oyun boyunca yaptığınız hareketler sizi iki türlü etkiliyor. Ana quest'i izlerken arada yaptığınız yan questlerdeki davranışlarınıza göre NPC'ler size tepki veriyorlar. Eğer bir bankayı soyarsanız sizin için iyi düşünülmeyecektir. Fakat bir ırka yardımcı olursanız o ırk sizi severken karşısında savaştığınız ırk ise sizi her gördüğü yerde saldıracaktır. Ana yollarda daha önceden belirlenmiş düşmanlar dışında rastlansal olarak beliren düşmanlar da mevcut. Bunlar oyunu normal zorlukta oynarken genelde levelınıza denk oluyorlar. Eğer çok zorlanmadan oynamak isterseniz size tavsiyem oyunu kolay modda oynamanızdır. Yoksa bol bol sinirleriniz bozulur ve oyundan pek zevk alamazsınız.

Tüm oyun boyunca her tarafı kurcalayıp herkesle savaşabilirsiniz. Bir yerleri kurcalamanın şimdiye kadar hiç bir zararını görmedim. Fakat karşılaşacağınız bazı kilit karakterleri öldürmeniz oyunu bitirmenizi zor ve hatta imkansız bir hale getirebilir. Bu yüzden hareketlerinizi mantıklı olarak yapın. Bazı kapıları açmak için belli eşyalar gerekiyor. Bu eşyaları kullanmak için mouse ile alıp alıp kapıya ya da nereye konması gerekiyorsa oraya tıklamalısınız.

Oyunun grafikleri idare eder. Ses efektleri de öyle. Tüm oyun boyunca sizi en çok rahatsız edecek şey savaşların uzunluğu ve ara yüzdeki bazı kullanışsız yerler olacaktır.

Wizardy şimdiye kadar oynadığınız tüm RPG'lerden gerçektende farklı bir yerde. Gerek oyunun geçtiği dünya gerekse kendine has sistemi ile diğer oyunlarla kıyaslandırılması bile zor.Tek cümleyle "farklı bir tecrübe".

Burak Akmenek |
burak@level.com.tr







casino tycoon

Hep derim ya, önemli olan içeriktir, teknolojik süslemeler bir oyun için ikinci plandadır diye.. Yanılmışım.





Oyun dünyasının en şerefli, en babacan oyunlarıdır Tycoon'lar. Ayrıyeten benim pek sevdiğim, bilgisayar oyun sanatıyla bir parça ilgilenen hemen hiç kimsenin antipatiyle bakmadığı şirin ve bir hayli eğlenceli oyunlardır. Bu türün temsilcilerini her ay coşkuyla inceliyor (bkn.Monolopoly Tycoon) olsak da bu ay ister istemez hayalkırıklığıyla karşılaştık. Çok çekici gözüken bir fikri, başarısız bir şekilde uygulamaya somut bir örnek olan Casino Tycoon bir kumarhanede olması gereken hemen her şeyi bize sunmaya çalışıyor.

Oyuna başladığınızda herhangi bir demodan yoksun bir şekilde ana menüyle karşılaşıyoruz (merak etmeyin bu oyunun sonuna kadar geçerli olacak). Başlama ikonuyla tutorial, serbest ve görev modlarından biriyle oyunu oynayabiliyoruz. Tutorial sadece resim göstermeye dayalı olduğundan sıkıcı ve çok öğretici olmamış. Görevli bölümler ise, herhangi bir ilerleme ve ilerledikçe daha zoruyla karşılaşma bilinci vermediğinden heyecandan ve atmosferden yoksun, zevksiz olmuşlar.

İnanın bana, anlatılacak çok bir öyküsü olmayan şişirme bir kahramanın hayat öyküsünü anlatıyor gibi hissediyorum kendimi.

Ruhsuz kumarhanenin kıvramşı

Oyuna geçince ilk başta grafikler bir an gözüme hoş ve net gözüktü. Ama çok büyük bir hayalkırıklığı da akabinde geldi. Oyun alanı çok düzensiz ve ruhsuz bir şekilde yapılmış. Yani tüm başarılı Tycoon'lar binaları yaptığınız ana oyun alanının etrafını da biraz gösterir, oynadığınız alanın bir bütünün parçası olduğunu hissettirir (Sim Coaster'da otobüs durakları, helikopter pisti; Zoo Tycoon'da bahçenin etrafı gibi..); ama Casino Tycoon'da oyun alanı bir oyun olduğunu kanıtlamak istercesine karanlıkta kare şeklinde bir alan. En sağ altta bir kapı var, ve müşterileriniz kapıda birden beliriyorlar (atmosfer açısından korkunç!).

Diğer öğeler bir Tycoon oyununda olması beklenilen türden. Yapabileceğiniz oyunlar ise ikiye ayrılıyor. Jeton atıp kolu çevirdiğiniz şans makineleri ve poker, 21, rulet gibi masa oyunları (masa oyunlarından her zaman daha çok para kazanırsınız). Bunların yanında restoran, bar, otel, hediyelik eşya dükkanı gibi diğer para kazanabileceğiniz mekanlar ve tamirhane, temizlik ve ilk yardım gibi gazinonuzun bakımıyla yakından ilgili, yapmak zorunda olacağınız seçenekleriniz de var.

Oyunu oynarken ne yazık ki, hayal kırıklığı üstüne hayal kırıklığı yaşadım. Hele yaptığınız tuvaletlere müşterilerinizin kapıları açmadan direk kapının içinden geçerek girdiğini görünce şoke oldum! Bir kapı açma animasyonu yapmaktan bile üşenmiş bir ekip için söyleyebilecek bir şeyim yok. Hadi neyse istediğiniz kişinin gözünden oyunu gezme imkanınız var diyip oyunu kurtaracam, ama o da amatörlük kokuyor. Azıcık yukarı ve aşağı gitmeye çalıştığınızda gördüğünüz alan kaybolacak ve karanlığa gömüleceksiniz. İnanın bana, anlatılacak çok bir öyküsü olmayan şişirme bir kahramanın hayat öyküsünü anlatıyor gibi hissediyorum kendimi. Bence dışarı çıkıp zevksiz bir filme gidin, daha çok eğlenirsiniz, ama "tycoon dünyasının en kötü 5 oyunu" adlı kitaba konu olacak bir oyun için çok zaman harcamayın.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr





INFO-BOX STRATEJİ (TİCARET)

Bilgi İçin • www.casino-tycoon.com
Yapım • Cat Daddy Games
Dağıtım • Monte Cristo

Minimum Sistem • Pentium II-350, 64 MB Bellek, 350 MB HD Alanı

Multiplay • Yok

CASINO TYCOON 49

Grafik • Oyunun muhtemelen en iyi yanı. Çözünürlük ve detaylı grafikler göze hoş gelse de, adamların çeşitliliği ve demo eksikliğini kesinlikle kendini belli ediyor.

Atmosfer • Görev bilincinin olmaması, zeminin kötülüğü ve oyun içi kimi eksiklikler ortalama bir Tycoon oyuncusunun bile uzun süre dayanmasını engeller.

Ses • Sesler konusunda söylenebilecek çok şey yok. Tamamı gerçeğinin aynısı. Müzik konusunda ise sadece bir kelime ihtiyacı anlatıyor: Çeşit! Çeşit! Çeşit!

Oynanabilirlik • Oynanabilirlik zor değil, kısa sürede oyunu öğrenebilirsiniz. Zorluk seviyesi de benzer akrabalarından daha kastırıcı ve daha düzensiz.

black&white: creatureisle

Siyahla beyazın mücadelesi devam ediyor. Ama taraflardan birinin eksikliğiyle.

Black & White kuşkusuz geçen senenin en iyi oyunlarından biriydi. Bir kere benzeri daha önce yapılmamış bir oyundu. Populous geleneğini sürdürse de Tamogochi'lerin dünya üzerinden silinmesinden bu yana sanal hayvan yetiştirme zevkini tatmamızı sağlayan tek oyun olarak yenilikçiydi. Ama B&W'da eksik olan bir şey vardı. Bağımlılık yaratmıyordu. Pek çok kişi oyun daha bitmeden sıkılıp başka bir oyuna geçti. Oyun size ak ile kara, melek ile şeytan, edi ile büdü gibi bir birine ters karakter gelişimi şansı verse de pek az kişi oyunu bir kaç kere oynayıp farklı yolların zevkini çıkardı.

Ama oyunun yapımcısı olan Peter Molyneux elindeki hazinenin farkındaydı. The Sims, nasıl Will Wright'ı bir efsane, bir milyarder, ideal bir eş yaptıysa; Molyneux'da B&W üzerine oynayarak aynı başarıyı yakalayacaktı. Yanlış anlamayın Molyneux öyle çıkarcı, hin bir insan değildir. Ben sadece olay daha heyecanlı gözüksün diye böyle anlatıyorum. Ne diyorduk... evet Molyneux, B&W'ı dev bir seri haline getirmeye kararlıydı. Bu amaçla 4 yeni B&W projesi ortaya çıktı. İlk proje Playstation 2 ve X-box için B&W idi. Herkes oyunun bu iki sisteme port edilip bir iki aya piyasaya çıkacağını sanıyordu. Ama PS 2 ve X-box'da çıkacak olan bu versiyonda sadece sistemler değil oyunla ilgili hemen her şey değişecekti. Mouse ve klavye olmadan, gamepad ile bir strateji oyunu oynamanın Çin işkencesi sınıfına girdiğini bilecek kadar akıllıydı Molyneux. Mesela bu denli zeki olmayan Ensemble, PS 2 için tamamen oynanılamaz bir Age of Kings yaratmıştı. Bu yüzden B&W'ın bu versiyonu RTS'den çok FRP havasına sahip ve yaratık geliştirmeye odaklı bir oyuna döndü. Orjinal oyunun kalbinde olan Tanrının Eli ve mouse sallayarak yapılan büyüler tamamen çıkarıldı.





Minik Tyke, Brotherhood'un lideri Rufus ile tanışır. Ne kadar da küçük ve sevimli değil mi?

Black & White 2

İkinci proje diğerleri içinde asıl oğlan pozisyonunda olan Black & White 2. Henüz hakkında çok bir şeyler bilmiyoruz. Ama bildiğimiz üç beş şey bile heyecan yaratmaya yeter. Mesela zamanla köyler büyüyüp kasaba ve şehirlere dönüşecek. Daha da güzeli size inanan köylülerle rakip tanrıya inanan köylüler arasında savaşlar çıkacak. Artık minik adamlar da savaşacak (ama bu bir iki şey oldu, üç beş şey değil?!).

Diğer iki proje ise B&W için düşünülen iki görev paketi ki bunlardan ilki tamamlandı ve şu an incelemesini okumaktasınız. B&W'ın doğasına uygun olarak birbirine taban tabana zıt olan bu iki ek görev paketinden ilki Creature Isle. İçinde hiç savaş geçmeyen, yaratığınız ile birlikte baş başa geçireceğiniz, eğlenceli görünen ve doğal olarak sıkıcı bir paket bu. Tasarlanan diğer paket ise tam tersine bir ada içinde bir birini yiyip duran güçlü tanrıları konu alacak. Yani ilk oyunun biraz daha kızıştırılmış hali olacak.

Lionhead aynı zamanda hem bu oyunları hem de BC ve Project Ego gibi deli yeni projelerini hazırlamak durumunda olduğundan iki ak görev paketinden birini seçip üzerine yoğunlaşmaya karar vermiş. Oturup konuşmuşlar ve sonunda Creature Isle için kalkan eller daha fazla çıkmış. Diğer paketin çıkıp çıkmayacağı ise henüz belli değil. Umarım atlamazlar.

Şaşkın Denizciler

Creature Isle'ın en sevdiğim yanı oyunun direkt şu bizim şaşkın denizcilerle başlaması. Bunlar yine şarkı söylemeye dalınca bir adaya zorunlu iniş yapıyorlar. Buradaki halkla aralarında sıcak bir muhabbet doğuyor. Bizimkiler konuyu tanrılarına yani bize getiriyor, nasıl iyi bir tanrı olduğumuzu anlatırken falan birden biz çıkageliyoruz. Bilin yanımızda da kim var, Babu elbette... sevimli kırmızı maymuncuk. Doğal olarak insancıklar bize inanıyorlar ve bir köyümüz oluyor. Buraya kadar iyi ancak bu noktada her şey değişiyor. Çünkü karşımıza Rufus çıkıyor. Rufus zamanında tanrısı yok edilmiş bir aslan. Rufus'dan uzun bir hikaye dinliyoruz. Hikaye Brotherhood hakkında. Zulümden kaçan veya tanrısı yok edilmiş yalnız yaratıklardan oluşuyor Brotherhood. Bu adaya yerleşip güçlerini







birleştirmişler ve huzur içinde yaşıyorlar. Rufus sevgili kırmızı maymunumuzun da Brotherhood'a katılabileceğini ve bunun için bir dizi testi geçmesi gerektiğini söylüyor. Oyundaki en önemli mantık hatası burada. Buba'nın onu çok seven ve ona iyi davranan, yemeyip yediren bir tanrısı var. Neden onu bırakıp Brothehood'a girsin ki? Bu noktada oyunu böyle yapmışlar diyip durumu kabullenmek ve Buba'yı testlere hazırlayıp Brotherhood'a sokmaktan başka şansınız yok.

ÖSS de ne ki?

Oyun tamamen yaratığınızın gireceği bu sınavlar üzerine kurulu. Elbette sınavlar türlü türlü. Mesela ilkinde sıkı bowling'ci bir ineği yenmelisiniz. Sonra üç kağıtçı bir kaplumbağa ile kestirmelerle dolu bir parkurda koşturacak, kurt ile saklambaç oynayacak, önemli işleri olan birinin tarlasını her gün sulayacaksınız.

Elbette bunlardan bazılarını yapmak için yaratığınız bazı şeyleri öğrenmiş olmalı. Mesela yağmur büyüsünü bilmiyorsa tarlayı sulayamaz. Şimdi içinizden "Ohooo benim yaratık bütün büyüleri bilir, bunlar ona çocuk oyuncağı" diyen varsa orada dursun. Çünkü Creature Isle'da, B&W'da geliştirdiğiniz bir yaratığı kullanamıyorsunuz. Sıfırdan bir yaratıkla başlamak zorundasınız. Bir ek görev paketi için büyük bir handikap.

"Şimdi sıfırdan her şeyi öğreticez mi?" diye kaygılanmanıza da gerek yok. Çünkü testler genelde çok kolay ve çoğu için yaratığınızın bir şey bilmesine gerek yok. Hatta bir kaçında yaratığa gerek bile yok, siz işleri halledebiliyorsunuz. Ben oyuna başlar başlamaz daha hiç bir şey bilmeyen bir Buba ile ilk üç testi aldım. Ama o kadar sıkıldım ki sonunda köye gidip Buba ile oynamak çok daha zevkli geldi. Sıkıldım çünkü testler saç baş yolduran cinsten sıkıcı. Mesela 10 tane koyunu bir ağıla sokmaya çalıştığınız test. Yaratığınız tek tek koyunları alıp ağıla koysa iş hemen bitecek. Ama buna izin verilmiyor. Bunun yerine yaratığı koyunların çevresinde dolandırıp korkutarak ağıla yolluyorsunuz. Ama siz daha ilk yaklaştığınızda koyunlar çil yavrusu gibi dağılıyorlar. Bu yüzden tek tek 10 koyunun peşinden koşup sabırla ağıla yönlendirmeniz lazım. En az 15 dakika, en fazla ise 1 saatlik bir eziyet. Bowling gibi pek çok görevde de aynı sıkıcı ara demoları onlarca kez izlemek zorunda kalabiliyorsunuz.

Her testi bitirdiğinizde o testi size veren yaratık Rufus'a gidip rapor veriyor. Hep aynı şekilde tekrarlanan sıkıcı bir ritüel sahnesinin ardından Rufus'un dojo'sunun önünde yeni bir heykel çıkıyor. Daha sonra gidip bu heykele tıklarsanız üzerinde resmi bulunan hayvanla dövüşmek veya maymuncuğunuzu o hayvanla değişme şansına sahipsiniz. Bu dövüş veya değiş mekanizması oyuna artı bir değer katmıyor. Ama siz maymundan hoşnut değilseniz başka bir yaratık edinmek için yolunuz bu.

Minik Tykeçık tatlı Tykeçık

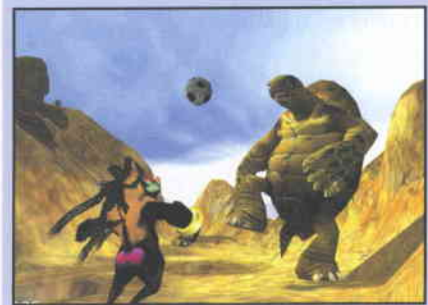
Oyundaki tek eğlenceli şey ise Tyke. Bu küçük civcivciği yumurta olarak buluyorsunuz. Sonra yumurta kırılıp dışarı çıkınca yaratığınızı babası falan sanıyor. Onu sürekli takip edip o ne yaparsa onu yapıyor. Siz yaratığınıza bir şeyler öğrettikçe Tyke da sizi izlerken veya daha sonra yaratığınızdan bunları öğreniyor. Hatta bazı şeyleri sizinkinden önce kapıyor. Ortalıkta dolaşıp durması, bazı quest'lerde yardımcı olması ve sık sık yanlışlıkla köydeki evleri yıkması ile oyuna sapsarı bir renk katıyor. Zaten Tyke'ın eğitimi Trial'lardan biri.

Bu arada köylülerle ilgilenip ilgilenmemek size kalmış. İsterseniz adada bulunan diğer iki köyü de ele geçirebilir, bütün köyleri geliştirip etki alanınızı büyütebilirsiniz. Bu bazı görevlerde işinizi kolaylaştırıyor. Ama tamamen size kalmış bir seçenek, hiç bir köyle ilgilenmeden oyunu bitirmek de mümkün. Köylerden size gelen 4-5 görev var oyunda. Bunlar da tamamen opsiyonel. Ama testlerden bunaldıkça bunlarla ilgilenmek oyunu daha keyifli kılıyor.

> « Siz yaratığınıza bir şeyler öğrettikçe Tyke da sizi izlerken veya daha sonra yaratığınızdan bunları öğreniyor. Hatta bazı şeyleri sizinkinden önce kapıyor." »

Sonuç olarak Black & White'ın çizgisinin dışına çıkan, oyunun çehresini değiştiren bir ek görev paketi Creature Isle. Ama ben oyunun bu yeni çehresini hiç sevmedim. Sürekli tekrarlayan sıkıcı ara demolar, baygınlık geçirten testler, karşınızda rakip olmaması. Güzelim oyun gitmiş yerine Crash Bandicoot gelmiş sanki. Zaten grafikler, sesler, oynanış hep aynı. Ek olarak iki yaratık var sadece. Bunlar timsah ve tavuk. İkisi de işe yarar değil. Creature Isle'a ne kadar puan verdiyse hepsi B&W'dan kalan şeyler için, biraz da Tyke için elbette. Eğer bir B&W fanıysanız Creature Isle'ı kaçırmayın. Ama kendinizi bu kategoriye sokmuyorsanız Creature Isle'ı görmezden gelmenizde fayda var.

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr



Testlerden birinde küçük bir kum saha maçı da yapıyorsunuz.

BLACK & WHITE: CREATURE ISLE 68

Grafik • Orjinal oyun ile aynı. Az poligon ve düşük doku çözünürlüğüne rağmen geniş araziler, iç açıcı canlı renklerle fazlasıyla tatmin edici.

Atmosfer • Rakiplerin olmaması ve köylerin geri plana düşmesi oyunun atmosferini alt üst etmiş.

Ses • Değişmeyen başka bir öğe. Yaratıkların onlara karakter ekleyen ilginç konuşmaları dışında akılda kalıcı değil.

Oynanabilirlik • Testler sırasında bazen oyundan nefret edeceksiniz. Bu kadar kolay oynanabilen bir oyun nasıl olurda bu kadar zora sokulur anlamak mümkün değil.

INFO-BOX STRATEJİ (RTS)

Bilgi İçin • www.ea.com
Yapım • Lionhead
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • Pentium II 350Mhz, 64MB RAM, 600Mb HDD, 8MB ekran kartı

Multiplay • Lan ve Internet üzerinden 8 kişiye kadar



heist

Alarmlar çalıyor, silahlar patlıyor, çığlıklar atılıyor, kısacası soygun başlıyor!



Son günlerde bir suç furyasıdır almış başını gidiyor, özellikle Grand Theft Auto'nun ardından yapımcılar yer altına inmiş durumda ve görünüşe bakılırsa bir süre gün ışığına çıkmaya da hiç niyetleri yok. Ayrıca Hollywood'un son gözdesi soygun filmlerinin de bu çorbada tuzu olduğu tartışılmaz. GTA'nın yanı sıra Gangsters ve The Sting! de farklı oynanabilirlikleriyle yeraltı aleminin inceliklerini oyun dünyasına transfer ettiler ve sanal da olsa bize racon kesme fırsatını verdiler. Şimdi de Heist 'aileye' katılmaya çalışıyor ama biraz şansını zorluyor gibi.

Şu ekip toplama işi olmasa...

Biliyorum çok klişe olacak ama bunu söylemek zorundayım: "Beyler ekibi yeniden topluyoruz." Adamımız Jimmy Conway, son işinde yakayı ele verir ve kodesi boylar. Ama çok geçmeden kimliğini bilmediği biri tarafından çıkarılır. Bu esrarengiz patron kimdir ve Jimmy'den ne istemektedir? Şimdilik tüm bunları öğrenmek için talimatlara uymaktan ve size verilen görevleri yerine getirmekten başka şansınız yok. İşe tabii ki bir ekip kurmakla başlıyorsunuz. Jimmy ekibin beyni olduğu için aşağı yukarı her şeyden biraz anlıyor ama normalde herkesin belli bir uzmanlık alanı var. Örneğin "Veteran" silahlar konusunda uzmanken, "Hacker" alarmları devre dışı bırakmada usta. Ekibe katılan her karakter uzmanlık alanına göre ekibin o skillini yükseltir ki bu da soygun esnasında zaman kazandırır.

> « Polisleri öldürmekle kalmayıp, arkalarında bıraktıkları donatları da yiyebiliyorsunuz.»

Soygun öncesi hazırlıklar...

Oyunda çok fazla görev alternatifiniz yok; ya bir yeri soyuyor, ya da birini kurtarıyorsunuz. Tabii birtakım şahıslarla bağlantıya geçmek gibi alt görevleriniz de oluyor. Öncelikle soyacağınız yere bir göz atmalısınız ama içeridekileri kıllandırmadan (büyüteç ikonu). Yine de gereğinden fazla oyalanarak alt çubuğu tamamen sarıyla doldurursanız, kapı dışarı edilir ve bir süre o civardan geçemezsiniz. Eğer boş bulunup elinizde silahla bir yere dalarsanız, o zaman doğrudan hapı yutarsınız. Alarm çalmaya başladığı an bilin ki polis yola çıkmış demektir (sessiz alarmlara dikkat). Gözlemleriniz sonucu, içeride kaç güvenlik görevlisi var, hangi alarm sistemleri kullanılmış gibi bilgiler ediniyor ve ekipman seçiminizi ona göre yapıyorsunuz. Gerekli aletleri dükkanlardan satın alabilir (dolar ikonu) veya çalabilirsiniz.

Aksiyon zamanı!

Hazır olduğunuz an kese ikonuna tıklayarak soyguna başlayabilirsiniz. Eğer işinizi bitirmeden önce üst çubuk kırmızıyla dolarsa, alarm devreye girecek ve polis sizi enselemek üzere yola çıkacaktır. Alarm çalmadan önce soygunu bitirmek için o yer için gerekli skillerinizin yüksek olması gerekir. Örneğin bir banka soyuyorsanız, ekibinizde bir hackerın olması kilitleri açma konusunda size bir hayli zaman kazandıracaktır; hatta bir kasa uzmanı bulundurmanız çok daha iyi olur. Kilitler ve kasalardan başka termal kameralar, kapalı devre sistemler, elektrikli teller veya dijital alarmlar gibi engellerle de karşılaşacaksınız. Eğer riskli bir soygun olacaksa, geceyi bekleyin ki kaçması kolay olsun. Polisle çatışmak zorunda kalacağınız durumlar da olacak tabii ki. Silah gücünüz yeterliyse ve kurşun geçirmez yelek giydiyseniz, çatışmadan sağ çıkma ihtimaliniz yüksek. Yaralandığınız zaman eczaneden alacağınız (veya çalacağınız) first-aid kitler işinizi görecektir; hastaneye gitmek de bir alternatif ama doktorların sizi polise teslim etme ihtimalini de unutmamalı. Bu arada ölen polislerin arkasında paradan başka bir de donut bırakması güzel bir detay.

Deşifre olan karakter panikler ve resminin altındaki yusuf çubuğunu kırmızıyla doldurur (sağlık ve zırh çubuğunun hemen altında). Polis peşinizdeyse veya siviller adi bir suçlu olduğunuzu farkederse, çubuk dolmaya başlayacak ve güvenli bir yere kapağı atana kadar da boşalmayacaktır. Çubuk eski haline dönmeden ortalığa çıkarsanız, tekrar farkedilebilirsiniz. Polisten başka düşmanlarınız da var; motorcular, uyuşturucu satıcıları ve mafya oyun boyunca yakanızı bırakmayacak (bence en iyisi onları gafil avlamak). Tüm bu ikonlar ve çubuklar iyi düşünülmüş parametreler ama maalesef anlaşılmaları zaman alıyor. Zaten oyunun kendisi zor, ekstradan karmaşık bir arayüz eklemenin ne gereği var ki? Size tavsiyem oyunu ilk açışınızda paniğe kapılmadan önce el kitabına bir göz atmanız. Neyse ki el kitabı oldukça iyi hazırlanmış yoksa sinir sahibi olmak içten bile değil. Unutmadan, oyunu kavramanıza yardımcı olan bir de diyalog kutuları var ama yazılanların hepsini okumadan kapatılamadıkları için destekten çok köstek olduklarını söyleyebiliriz.


Gece ve gündüz çok farkediyor...


İşe yalnız başlıyor sonraysa ekibinizi kuruyorsunuz


Ben böyle trafik görmedim kardeşim!


Elektrikli tellere özen gösteriniz yoksa...

Şehirler farklı, görevler aynı

Patronumuzun aynı çöplükte birden fazla iş çevirmeme prensibine uyarak, her görevin sonunda farklı bir şehire geçiyoruz. Ama görevler birbirine çok benzediği için tüm o şirin izometrik yapılar gözünüze aynı gözüküyor; sanki aynı şehrin içinde durmadan turladığınız izlenimine kapılıyorsunuz. Yapılar ve araçlar içerdiği canlı renklerle gerçekten göz dolduruyor ama insanlar çok silik kalmış; silah mı çekiyorsunuz yoksa el mi sallıyorsunuz belli değil. Anladığım kadarıyla karakter animasyonlarının yerine konuşma balonlarını tercih etmişler. Evet, başlangıçta adamlarınızın bir Tarantino filminden fırlamış gibi konuşması hoşunuza gidiyor ama seslendirmenin kötü olması ve aynı cümlelerin tekrarlanması can sıkıcı bir durum. Keşke her şey bir kat zoom olabilseymiş.

Öte yandan gündüz ve gece arasındaki görsel farklar hiç fena değil. Soyguna başlamak için havanın kararmasını beklemenin ayrı bir tadı var. Bir soygun oyunundan ister istemez bir soygun filminde duyabileceğiniz cinsten müzikler bekliyorsunuz ama Heist bu konuda oldukça umursamaz. Halbuki uygun tempoda bir müzik pekala çatışma sahnelerinin Çarşamba pazarı gibi gözükmekten kurtarabilirdi. Heist ilginç konsepti ve mantıklı parametreleriyle dikkat çekebilecek bir oyun; ama önce karmaşık arayüzü ve sonra da monoton gidişatıyla oyuncuyu bunaltıyor. Yine de suç teması vazgeçemedikleriniz arasındaysa ve bu yazıdan yüzünüzde pis bir sırıtış bırakan bir cümle varsa, Heist ile şansınızı deneyebilirsiniz.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

INFO-BOX REAL TIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.vie.co.uk
Yapım • Interplay
Dağıtım • Virgin Interactive Entertainment

Minimum Sistem • Pentium II-233, 32MB RAM, 110MB sabit disk alanı, DirectX 8.0 uyumlu ekran kartı

Multiplay • Yok

HEIST 63

Grafik • Binalar çok detaylı ve şirin gözüküyor; renkler de hiç fena değil ama araçlar hariç yürüyen her şey çok silik. Animasyonlar anlaşılmıyor.

Atmosfer • Polisler ensenizdeyken edilen laflar oyuna hafif bir Tarantino havası katmıyor değil ama karakterlerin geviş getirir gibi aynı şeyleri söylemesi can sıkıyor.

Ses • Suç üzerine iyi replikler yazılmış ama maalesef iyi seslendirilememiş. Efektlerin de herhangi orijinal bir yanı yok. Müzik ise çok zayıf halbuki bir suç oyunda insan tempolu bir şeyler duymak istiyor.

Oynanabilirlik • Oyun gerçekten zor, üstelik alışması da bir hayli zaman alıyor. Alıştıktan sonraysa her şey monotonlaşmaya başlıyor. Yine de konsept bazında ilginç bir oyun.



alcatraz: prisonescape

LEVEL SHIT

kaç kaçabilersen ama nereye kadar?

Aslında Alcatraz deyince akla adrenalinli olaylar geliyor; hapishane, kaçış, The Rock filmi gibisinden. Hani böyle bir oyun yapılınca da insan ister istemez sağlam bir aksiyon bekliyor ama balık baştan kokuyor ve Alcatraz: Prison Escape elektrikli telleri geçemiyor (bu arada 'Escape From Alcatraz' diye başka bir oyun var ki o gerçekten sağlam). Tek bir gazete manşetiyle, işlemediği bir cinayet suçundan hapse atılan bir tarih profesörü olduğumuzu öğreniyoruz. Bu tek bir resimden oluşan demodan sonra soluğu koğuşta alıyoruz ve bizden hapisten kaçıp masumiyetimizi ispatlamamız bekleniyor. Harika bir giriş, değil mi?! İşte böyle bir motivasyonla, birinci şahıs perspektifinden sürünmeye başlıyoruz. Diğer mahkumlarla diyalog kurup bilgi almaya çalışıyor ama çoğu zaman elimiz boş dönüyoruz. Kısacası ortalıkta sap sap dolaşmaktan başka bir olayımız yok. Hapisten kaçış cool bir konsept olabilir ama lütfen ilk oyunu Disney's Atlantis gibi bir rezalet olan firmalar boyundan büyük işlere kalkışmasın.

LEVEL KARNESİ 19

Yapım • Activision Value
Tür • Gardian avı

Minimum Sistem • Pentium2-266, 32 MB Ram, 4 MB Ekran Kartı, 400 MB HDD, Bolca sabır


Grafiklere sakın aldanmayın, olay sadece göz boyamaca.


Esas benim sana söyleyecek hiçbir şeyim yok!

worldwarIII: blackgold



Üçüncü Dünya Savaşı mı başladı, ne...



Değişen dünyaya şöyle bir dönüp bakın. Artık herkes kartlarını açık oynuyor. Tüm ülkeler dünyanın gitgide azalan kaynaklarını köküne kadar kurutmak için birbiriyle yarışıyor. Ve bu yarış, bilmem fakında mısınız, tüm dengeleri çok daha kolay bozulabilir hale getiriyor. Artık iki ülke arasında savaş çıkması için, Avusturya prensinin öldürülmesi, padişahın zatında tüm vatana küfredilmesi gibi yarı duygusal mazeretlerin arkasına sığınılmıyor.

Petrol Kavgası

Konusunun ne olduğunu adıyla açıklayıveren World War III: Black Gold'daki durumda da benzer bir duygusallıktan eser bulamayacaksınız. Eski adıyla TopWare, yeni adıyla Reality Pump'ın son oyunu, tahmin edeceğiniz üzere, petrol yüzünden çıkan Üçüncü Dünya Savaşı'nı konu alıyor. Hikaye gayet basit: Irak, topraklarındaki petrolü kimselerle paylaşmamaya karar verir, Amerika buna kızar ve Rusya da "bensiz Dünya Savaşı olmaz" diyerek burnunu bu belaya sokar. Sonuçta, Ortadoğu ve civarında geçen yeni bir strateji oyunu ortaya çıkar.

Tanıdık Bir Yüz

World War III: Black Gold, birimleriyle, yerine getirdiğiniz görevlerin içeriğiyle ve yönettiğiniz taraflarla C&C serisinin oyunlarına ve özellikle de Red Alert 2'yi anımsatıyor. Öyle ki, tıpkı Red Alert 2'de olduğu gibi, Amerikalıların herkes tarafından bilinen savaş teknolojisindeki üstünlüğü, Rusların gizli tesislerde kimselere göstermeden ürettiği nükleer savaş makineleriyle ve garip görünüşlü birimleriyle dengelenmiş durumda. Bir yenilik olarak, bu defa savaş gücü diğer ikisi kadar güçlü olmayan Irak tarafı da olaya dahil edilmiş. Fakat Irak'ın elindeki güçlü kitle imha silahları ve yer altı tünellerinde gezebilme gibi çeşitli kurnazlıkları, zaman zaman güç dengelerini güçsüz Irak'tan yana çevirecek nitelikte.

C&C serisinin aksine WWIII: Black Gold'da piyade birimler göremiyorsunuz. Oyun boyunca tüm savaş, tanklar, cipler, helikopterler arasında meydana geliyor. Birimlerin her biri kendine göre avantaj ve bunun karşılığında da dezavantaja sahip. Örneğin ağır tankların ateş gücü ve menzilini seviyorsanız, onların manevra yeteneksizliklerine katlanmak zorunda kalıyorsunuz. Helikopterlerle düşmanı havadan vurmanın bedeli de onların bir isabetli vuruşta yere düşecek hassaslıkta aletler olması. Bu durum WWIII'de oluşturduğunuz birliklerin formasyonları üzerinde daha hassas durmanızı gerektiriyor. Age of Empires'daki birliklerinizi hatırlayın. Arkaya okçularınızı, öne piyadelerinizi yerleştiriyordunuz. Ve savaşın kuralları yüzyıllardır aynı kaldığı için, WWIII'de de arkaya uzun menzilli tanklar ve ön tarafa hızlı cipler yerleştirerek benzer bir formasyonla düşman savunmasını yarabiliyorsunuz.

Bu arada ufak bir tespit: C&C serilerinin hepsinde ve klasikleşmiş RTS'lerin çoğunda müthiş güçleri olan kahramanlar olur; Tanya'yı veya Komando'yu hatırlayın. C&C serisindeki oyunların klasikleşmesinin en önemli sebeplerinden biri de belki bu kahramanlardı. WWIII'de ise maalesef kahramanlıktan eser yok.

WWIII'de görebileceğiniz birimler sadece savaş birimlerinden ibaret değil. Savaş birimlerinizin sınırlı cephanesi var. Bu birimlerin kızgın bir savaşın ortasında cephanesiz kalmaması için tedarikçi helikopterleriniz var. Savaşta hasar gören birimlerinizi onaran tamirci birimleriniz ve belli başlı inşaat işlerinin üstesinden gelen mühendis birimleriniz de mevcut.

Para Para Para

Bu defa kaynak toplayan harvester birimleriniz yok. Nedeni çok basit: Bu savaş Ortadoğu'da geçiyor ve Ortadoğu denince akla hemen petrol geliyor. Petrol yataklarının üzerine pompalar inşa ederek kaynak işinin üstesinden geliyorsunuz ama amacınız zengin olup servetinize servet katmak değil. Kazandığınız tüm parayı yeni birimler satın almakta kullanıyorsunuz. Evet yanlış okumadınız yeni birimleri "satın almak" zorundasınız. Yeni birimleriniz ve hatta modüler biçimdeki binalarınız dev taşıma helikopterleriyle üssünüze geliyor. Bu da oyuna ayrı bir gerçekçilik katıyor. Bu taşıma helikopterlerinin üssünüze hangi yönden yaklaşması gerektiğine karar vermeniz gerekiyor. Zira düşmanınız o kadar para harcayıp satın aldığınız birimi taşıyan helikopteri füzelerle vuruyor. Bu yüzden en doğru seçim haritanın karanlık bölümleri yerine daha önce açtığınız kısımlardan helikopterleri çağırmak.

> **« Arap şeyhleri zenginliklerinin son demlerini yaşarken, azalan petrol kaynakları dünyayı yeni bir savaşın eşiğine getiriyor.»**

World War III'deki yeryüzü şekilleri, hava





EĞER RESİM YAPABİLSEYDİ...



II. Dünya Savaşı'nın baş müsebbiplerinden Hitler resim yapmayı çok severdi. Askerlik yapmaya başlamadan önce sanat akademisine başvuran fakat bu başvurusu reddedilen Hitler eğer kanlı bir lider yerine rahmetle andığımız bir ressam olsaydı:

- Savaş resimleri çizip dururdu.
- En çok kullandığı renk kırmızı olurdu.
- Post-modernist olmazdı.
- Empresyonist de olmazdı.
- Dışavurumcu olurdu.
- Kübist olurdu.
- Nü resimler yapardı.
- II. Dünya Savaşı çıkmazdı.

koşulları ve gece gündüz değişimi, oynanışın rengini belirleyen unsurların başında geliyor. Dağlar ve tepeleri uçan birimlerinizin saklanarak düşman üssüne baskın yapması için kullanabilirsiniz; uzun menzilli ateş gücüne sahip birimlerinizi binaların arkasına saklayıp emniyetli atışlar yapabilirsiniz. Diğer yandan gece olduğunda veya yağmur yağdığında azalan görüş mesafenizi artırmak için farları yakmanız gerekiyor. Bu da düşman birimleri tarafından daha kolay fark edilmenize neden oluyor.

Her ne kadar düşmanlarınız için geliştirilen yapay zeka çok parlak görünmese de, özellikle yüksek zorluk seviyelerinde sizi epey zorlayacağını söyleyebilirim. Genelde belli düşman tipleri için geliştirdiğiniz belli taktikler oyun boyunca işe yarıyor ve bu da oynanışı daha kolay ve biraz da kendini tekrarlayan bir yapıya sokuyor. Görevleriniz de genelde akılcı stratejiler geliştirmekten çok kaba kuvvetin üstünlüğüne dayandığı için olayların aksiyon yönü devamlı öne çıkıyor. Reality Pump, C&C'lerin hepsinde bulunan şu küçük şirin görevlerden ekleyerek belki daha renkli bir oyuna imza atabilirdi.

Güzel Görünümlü Savaş

Moon Project'de de kullanılan Earth 2150'nin başarılı 3D grafik motoru, Ortadoğu'da geçen bu savaş için adeta biçilmiş kaftan gibi. Yeryüzü kaplamaları, hava koşulları ve gece gündüz değişimleri kendinizi Irak semalarından aşağıları seyrettiğinizi hissetmenizi sağlıyor. Birimleriniz az sayıda poligon kullanılarak oluşturulduğundan performans emin ellerde. Üstelik birimlerinizin bu poligon fakirliği, başarılı kaplamalar ve kabartma dokular sayesinde örtbas edilmiş. Modern savaşın devasa patlamaları da göz dolduracak nitelikte. Özellikle nükleer silahların meydana getirdiği patlamalar sırf izlemek için bile gayet güzel görünüyor.

WWIII'ün en sevdiğim yanlarından biri onun müzikleri. Zaman zaman sadece müzikleri dinlemek için oyunu durdurmaya kalkabilirsiniz. Bu kadar başarılı müziklerin bu kadar kötü seslendirmelerle gölgelenmesi ise tam bir muamma. Reality Pump'ın bu konuda ne kadar özensiz olduğunu, herhangi bir birimin üzerine tıklayıp bozuk şiveli bir İngilizce lakırdı duyduğunuz her anda anlayacaksınız. Aslında çok güzel görünen ara videolardaki konuşmaların da bundan geri kalır tarafı yok. Oyun içi silah, patlama, yağmur gibi ambiyans seslerde ise pek bir sorun yok. Yalnız bazı ortam sesleri devamlı tekrarladığında kulağa pek hoş gelmiyor.

INFO-BOX RTS

Bilgi İçin • www.world-war3.com
Yapım • Reality Pump
Dağıtım • Jowood

Minimum Sistem • P II 300, 64 MB RAM, 700 MB HDD

Multiplay • Var

Güzel Oynanımlı Savaş (!)

WWIII'ün kamera kontrolleri 3D RTS'lerde görmeye alışık olmadığımız bir kaliteyi tutturmuşa benziyor. Haritaya yaklaşıp 360 derece döndürmek, diğerlerinin aksine yönünüzü kaybetmenize veya görüşünüzün engellenmesine neden olmuyor.

World War III: Black Gold, küçük sorunlarını göz ardı ederseniz gayet güzel görünüyor, rahat oynanıyor ve kulağa da fena gelmiyor. Fakat bir klasik olacak niteliklerin çoğuna da sahip görünmüyor. Özellikle savaş stratejilerinden hoşlanıyorsanız mutlaka alın. Şunu da unutmayın: Gerçek Üçüncü Dünya Savaşı göze hiç hoş görünmeyecek, rahat oynan(a)mayacak ve kulağa da hiç hoş gelmeyecek.

Bedebu

WORLD WAR III: BLACK GOLD 84

Grafik • Earth 2150'nin grafik motoru harikalar yaratmaya devam ediyor. OpenGL ve Direct3D destekleniyor.

Atmosfer • Özellikle atmosferik müzikler ve göz dolduran grafikler Ortadoğu'da savaştığınız hissini veriyor.

Ses • Seslendirmeler çok kötü. Müzikler mükemmel, oyun içi seslerde de pek bir sorun yok.

Oynanabilirlik • Kamera açıları çok başarılı. Düşmanlar biraz rutin fakat genel olarak WWIII de her şey yolunda görünüyor.

LEVEL SHIT

strifeshadow

Starcraft'ta kaç tane ırk vardı? Üç. O halde görünümü beş yaşındaki Starcraft'ı andıran, ve benzer üç ırka sahip olan Strife Shadow'un Starcraft'ı taklit ettiğini söyleyebiliriz. Ama bu oyun elimizden bu kadar kolay kurtulabileceğini sanıyorsa yanılıyor. Dark Elf, Sylvian ve Accursed isimli üç ırkın kontrolüne geçip sadece multiplayer oyunlarda müthiş (!) saatler geçirmemizi uman yapımcılar ya çok iyi niyetli, ya da hiç RTS oynamamışlar. Evet, Strife Shadow'da daha önce denenmemiş unsurlar var, fakat daha önce denenmemiş bir şey iyi olmak zorunda da değil. Örneğin birimleri kelebek şeklinde perilerden, börtü-böcek ve bitkilerden oluşan bir ırkı daha önce hiçbir RTS'de görmemiştik. Eh, aynı mantıkla televizyonda pijamalarıyla haberleri sunan bir spiker de görmedik. Umarım anlatabilmişimdir. Strife Shadow, çok eski 2D grafikleriyle, çok yetersiz sesleriyle ve sadece online olarak tasarlanmış bir oyun için oyun çeşitliliğindeki eksikleriyle sınıfta kalıyor.

LEVEL KARNESİ 14

Bilgi İçin • www.ethermoon.com
Tür • Online RTS

Minimum Sistem • P 200, 32 MB RAM, 100 MB HDD, Internet



Bahçe tasarım programı değil, Strife Shadow'dan bir görüntü.

bladerunner

Kopya Avcısı olmak için hala şansınız var, tabii avın kendisi olmak için de...

Bu sefer gelecekte geçen bir oyun için geçmişe dönüyoruz. Blade Runner, 1997 yılında çıktığı zaman gerek görsel açıdan gerekse de yakaladığı atmosfer bakımından tam bir başarıydı; o günlerde eleştimenler oyunu yere göğe sığdıramıyordu, en önemlisi de filmden oyuna uyarlama işinin iyi kıvrılmış olmasıydı. Yoksa Blade Runner gibi bilim kurgu aleminin kült filmlerinden birine çok ayıp olurdu herhalde. Gerçekten de Ridley Scott'ın Blade Runner'ı aksiyonuyla değil ama derinliğiyle zihinlere girebilen ender bilim kurgulardandır; tabii yönetmenin vizyonunun yanı sıra Harrison Ford'un karizması ve Vangelis'in müziklerini de unutmamak gerek. Şimdi eminim bazılarınız neden eski bir oyundan bahsettiğimi merak ediyordur. Sebebi çok basit; EA, 'BEST GAMES' adı altında klasikleşmiş oyunları tekrar piyasaya sürüyor ve Blade Runner da bunlardan biri...

2019'a geri dönüş...

Yoğun sis altında, neonların aydınlattığı bir Los Angeles düşünün, hatta düşünmeyi bırakıp sokaklarında yürümeye başlayın. Oyundaki birçok ekran Ridley Scott'ın setlerinden uyarlandığı için böyle bir şey yapmanız mümkün. Geleceğin dünyası oldukça karanlık, sanki hiç güneş doğmuyor. Artık kopyalar var ve onları insanlardan ayırd etmek çok güç. Önceleri ağır işlerde kullanılmak üzere Tyrell firması tarafından üretilen kopyalar, şimdi toplum için bir tehdit unsuru. En azından büyük patronlar öyle düşünüyor; oysa ki kopyaların tek isteği yaşamak, tıpkı insanlar gibi. Adınız Ray McCoy ve bir Kopya Avcısı olarak hangi tarafta olduğunuz belli ama verdiğiniz kararlara göre bu gerçek değişebilir tabii. Kopyaların bulaştığı bir hayvan katliamı davası alarak oyuna başlıyorsunuz.



Gece hayatı peşinizi bırakmayacak.

Blade Runner bir adventure ama bulmacalar olmayan cinsinden. Olayları çözmek için bulduğunuz delilleri iyi analiz etmeniz ve yol ayrımlarında uygun kararları vermeniz gerekiyor. Aslında kararlarınız ne doğru ne de yanlış çünkü her biri sizi farklı bir sona götürüyor. Örneğin, kopyaları gördüğünüz yerde temizlemek yerine onları kollamayı seçerseniz, oyunun sonunda bambaşka bir final ekranıyla karşılaşıyorsunuz (toplam 13 farklı son var).

Acaba ben de bir kopya mıyım?

Silahınızdan çok fotoğrafları analiz eden ESPER ve delilleri hafızasında tutan KIA size yardımcı olacak. Voight-Kampf kopya testini de unutmamak gerek, sorulan sorular ağzınızı açık bırakacak kalitede. Zaten diyalogların tümü çok iyi yazılmış, filmin senaryosunu aratmıyor. Üçüncü şahıs perspektifinden oynanan Blade Runner, görsel anlamda da inanılmaz. CGI demolar (neden dört CD sanıyordunuz?), 3D arka planlar, akıcı kamera hareketleri ve karakter animasyonları gerçekten etkileyici. Keşke karakterlerin yakın planda acayip pikselleşmesine de bir çare bulunsaymış. Tabii tüm bunları o dönemin standartlarına göre düşünmek gerek. Grafiklerin gücü yanında seslendirme çok zayıf kalmış; ayrıca filmin Vangelis tarafından bestelenen tema müziği neden bu kadar az kullanıldığı ise ilginç bir durum. Her şeye rağmen Blade Runner gibi bir klasiğin orijinali kesinlikle kaçırılmamalı; hele bu fiyatla (dört cd'lik oyunun orijinali on milyon!) bir an bile düşünülmemeli!

Güven Çatak | guven@level.com.tr

BLADE RUNNER 81

Grafik • Grafikler döneminin en üst teknolojisinin eseri. Demolar, arka planlar ve kamera hareketleri gerçekten etkileyici.

Atmosfer • Filmin karanlık havasını oyunda bulabiliyorsunuz. Neonların kısmen aydınlattığı yağmurlu bir Los Angeles sizi bekliyor.

Ses • Diyaloglar çok iyi yazılmış ama seslendirmeden dolayı yeterince anlaşılmıyor. Filmin tema müziği çok az kullanılmış.

Oynanabilirlik • Kontrollere kısa sürede alışıyorsunuz. Detayları atlayınca, oyuncu çok kasıcı olabiliyor.

INFO-BOX ADVENTURE

Bilgi İçin • www.bladerunner.net
Yapım • Westwood Studios
Dağıtım • Aral İthalat

Minimum Sistem • Pentium 90, 16MB RAM, 150MB sabit disk alanı, 4MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

İşte her şey bu ıslak gecede başlıyor...



İşte size bir zanlı, kaynayan kazana dikkat!



Çatışmaya girmeden önce atış poligonuna bir uğrayın.

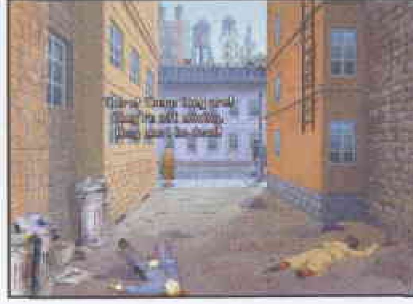


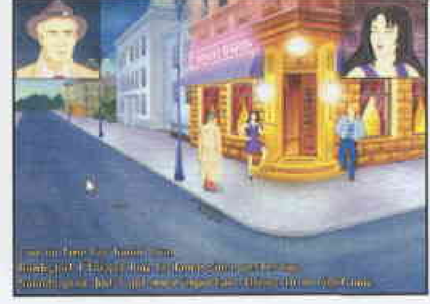
LEVEL HIT 

jackorlando: director'scut

Suçun bir anlamı da yanlış yerde, yanlış zamanda bulunmak olsa gerek...







Dedektif hikayeleri bir dönem gerçekten çok popülerdi ve tabii bilgisayar oyunları bu alana da el atmakta gecikmemişti; özellikle adventure türü katil uşakları arayan dedektiflerle dolup taşmıştı. O günlere dönmek güzel olurdu şüphesiz ama nostalji denilen olayın da bir dozajı olmalı bence. Özellikle kendi zamanında bile o kadar tutulmamış bir oyunu tekrar piyasaya çıkarmanın ne anlamı var gerçekten anlamış değilim. Evet, 1998 yılının Jack Orlando'su sanki kült bir filmmiş gibi ismine 'Director's Cut' ibaresini ekleyerek tekrar karşımızda. Amacı da sözde yeni kuşak oyunculardan kendini mahrum bırakmamak...

Şişede durduğu gibi dursa...

Kahramanımız Jack Orlando toplumda parmakla gösterilen örnek bir insanken, 1933 yılında alkol yasağının kalkmasıyla şişenin dibinde bulur kendini. Kaçakçılara karşı yıllarca savaşmış ve üstelik birçoğunu da kodese tıkmayı başarmış olan Jack artık kendini işe yaramaz bir dedektif bozuntusu gibi hissetmektedir (ki gerçekten de öyledir). Güzel günler geride kalmıştır onun için; kaçakçıların kabusu olarak tanınan Jack Orlando, artık bar sineği Jack Daniels olarak alemlerde hürmet görmektedir (!). *Yine bir gece Jack,* zil zurna bir halde evinin yolunu bulmaya çalışırken, birinin vurulduğuna tanık olur. Hemen eski günlerin verdiği gazla olay yerine koşar ama arkadan aldığı bir darbeyle film kararır. Uyandığında yanıbaşında bir ceset yatmakta ve tepesinde iki polis memuru dikilmektedir. İşin komik yanı polis, olay yerinde başkası olmadığı için Jack'in cinayeti işlediğini düşünmektedir. Komiser, hizmetlerinizin hatırına masumiyetinizi ispatlamak için size tam 48 saat verir. Geçen her dakika aleyhinize işlemekte...

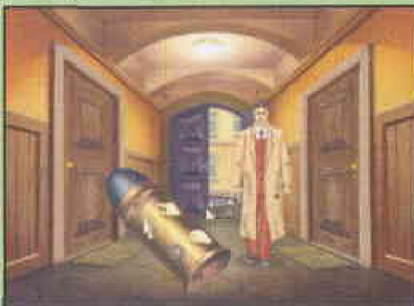
Yine iz peşindeyiz...

Öncelikle son cümleme aldanmayın çünkü oyunda öyle bir geri sayım yok; anladığım kadarıyla 48 saat cümlesi laf ola beri gele kullanılmış klişelerden birisi. Ortada kokuşmuş bir hikaye var ama karakterin de hikayeden pek bir farkı yok zaten (keşke loser olarak kalsaymış). Kodesten çıkınca ilk iş eve gidip duş alıyor ve sonra da bu işten paçayı nasıl kurtaracağınızı düşünmeye başlıyorsunuz. Düşünürken bir sürü ıvır zıvır eşyayı pardesüye doldurmayı ve karakterlerin ağzından laf almayı da ihmal etmiyoruz tabii. Ne yazık ki diyaloglarda hangi cümleyi seçerseniz seçin, aynı sonuca varıyorsunuz (game over ile sonuçlanan cümleler hariç). Bazen konuşmak yerine yumruklarımızı veya tabancamızı göstermek daha faydalı olabiliyor. Aksiyonlar bir sağ tıkla elinizin altında.

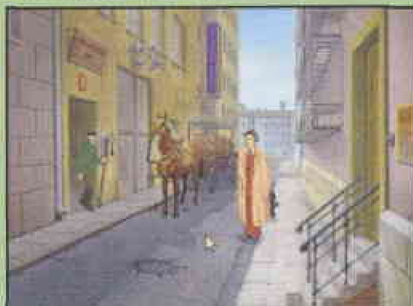
Nostaljik ama antipatik

Jack Orlando maalesef çizgi film tadındaki grafikleriyle de oyuncuyu pek etkileyemiyor. Grafiklerde tek hoşuma giden şey detay görüntülerin ayrıca daire içine alınması oldu. Saymadım ama 200 farklı ekran varmış, hepsi aynı havada olduktan sonra bence bu sayının hiçbir anlamı yok. Bulmacalar fena değil ama inventory sisteminin uydurukluğundan *onlardan bile* zevk alamıyorsunuz (F1'e basmadan inventory çıkmıyor). Gereksiz yere çok şey topluyor ve çok boş laf ediyorsunuz. Müzik belki solo dinlense iyi ama oyunla beraber olunca atmosferi daha da klasikleştiriyor. Bence bırakalım Jack geçmişte kalsın ki günümüz kasılmasın.

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Sağa tıklayın ve aksiyonlarınız ortaya çıksın.



Grafikler çok canlı ama gereksiz.

INFO-BOX ADVENTURE

Bilgi İçin • www.jowood.com
Yapım • JoWood Productions
Dağıtım • Zuxxez Entertainment AG

Minimum Sistem • Pentium 200, 64MB RAM, 200MB sabit disk alanı, DirectX 8.0 uyumlu ekran kartı

Multiplay • Yok

JACK ORLANDO: DIRECTOR'S CUT 58

Grafik • Grafikler çizgi film havasında ama bu iyi oldukları anlamına gelmiyor.

Atmosfer • Hikayenin klişelerle dolu olmasının yanı sıra müzik ve grafikler de tat vermiyor.

Ses • Oyunun ihtiyacı olan tempoyu maalesef müzik de katamıyor. Seslendirme fena değil.

Oynanabilirlik • Inventory için her seferinde F1'e basmak acayip bunaltıcı. Diyaloglar çok sıkıcı ve anlamsız.

seriussam2: secondencounter

Sizi ciddiyete davet ediyorum!

INFO-BOX **AKSİYON (FPS)**

Bilgi İçin • www.croteam.com/
Yapım • Croteam
Dağıtım • GOD Games

Minimum Sistem • Pentium 2-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 150 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Internet ve LAN üzerinden 2-32 kişi.

SERIOUS SAM 2 **72**

Grafik • Grafikler ilk oyundakinden çok farklı değil, sadece yeni bölümlere uygun yeni kaplamalar ve birkaç yeni canavar eklenmiş.

Atmosfer • Bol hareket, sınırsız çatışma ve hiç bitmeyen düşmanlar. Çok sürükleyici değil, kısa bir süre sonra baymaya başlıyor.

Ses • Ses efektleri ve müzikler ilkinin neredeyse tamamen aynı. Bu alanda da herhangi bir yenilik yok.

Oynanabilirlik • Yüksek tempolu FPS türü oyunlara alışık olamayanlar çabucak bunalabilirler, ancak onun dışında pek bir sorun yok.

Geçen yılın en umulmadık biçimde ilgi çeken ve insanları şaşırtan oyunlarından biri Serious Sam oldu desem yalan söylemiş olmam. Savaştan daha yakasını kurtaramamış bir ülkede programcılık yapmak için kastırıp duran bir grup genç tarafından hazırlanan Serious Sam, aslında bir oyundan ziyade teknoloji demosuydu. Croteam programcıları hazırladıkları grafik motorunu görücüye çıkarmak için bir de oyun yapmaya karar vermişlerdi. Serious Sam aslında Duke Nukem'in karikatürize edilmiş halinden başka bir şey değildi. Tabii bir bilgisayar oyunu karakterini ne kadar karikatürize edebilirsiniz orası tartışılır.

Sal gelsin!

Tam bilgisayar oyunlarının ve özellikle de FPS türünün olgunlaşmaya başladığı, artık doğru düzgün bir senaryosu olmayan, yapay zekası düşük oyunların piyasada hiçbir şansının kalmadığı söylenirken Serious Sam ortama bomba gibi düşmüştü. Oyunun doğru düzgün bir konusu yoktu. Tüm yaptığınız grafik açıdan çok hoş olan bölümleri dolduran binlerce uçuk kaçık yaratığa hiç durmadan ateş etmek ve ilerlemekti. Buna rağmen Sam çok tuttu, öyle ki hem yapanlara hem de dağıtımcı firmaya oldukça güzel para kazandırdı. Ama gelin görün ki şu ana dek oyun motorunun lisansını alıp bununla bir oyun yapmaya kalkan kimse olmadı. Yani aslında Croteam elemanlarının planlarının ters teptiği söylenebilir. Onların esas amacı motoru satıp para kazanmaktı, ama oyundan para kazandılar. Eh, kısmette olan kaşığa çıkar demiş eskiler.

Eski tas...

Şimdi kendinizi Croteam elemanları yerine koyun. Kastırıp grafik motoru yapıyorsunuz, ama kimse gelip almıyor. Onun yerine "maksat oyun olsun, ortam neşe dolsun" diye yaptığınız oyunu millet kapışıyor. Ne yapardınız? Tabii ki aynı grafik motoruyla ve aynı oyun kahramanıyla bir oyun daha yapardınız. Bu iş fazla zaman ve kaynak tüketmeyeceği için de gayet rahat bir şekilde bu işten kâr etmeyi garantilerdiniz. Eh, Croteam elemanları da farklı bir iş yapmadı, sonuçta Second Encounter sayesinde Serious Sam karakteri bir defa daha raflardaki yerini almış oldu.

Eski hamam...

Second Encounter ilkinin bittiği yerden alarak öyküye devam ediyor. Serious Sam tam ortamdan yırttığını düşünürken gemisine çarpan "garip bir cisim" yüzünden gerisin geriye gezegene düşüyor. Ancak bu defa kendini Mısır değil Orta Amerika'da buluyor. Tabii kurtulmak için yine bir sürü kapıyı açmak ve ardındaki sayısız canavarı tepelemek zorunda kalıyor.

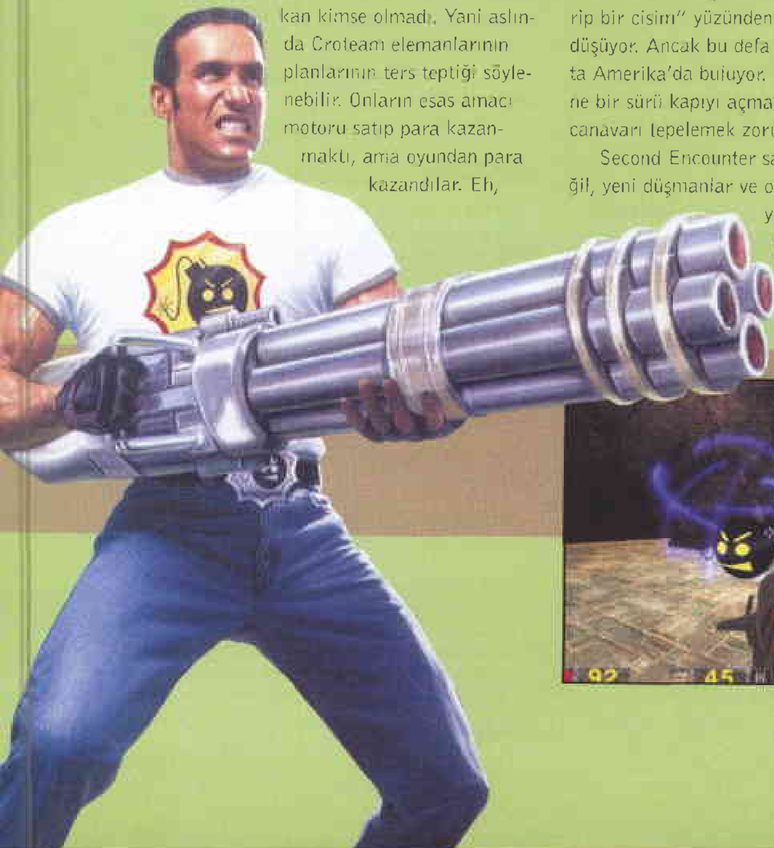
Second Encounter sadece yeni haritalar değil, yeni düşmanlar ve onları haklamanız için yeni silahlar da sunuyor. Yeni silahlardan bazıları bir Doom klasiği olan motorlu testere, her FPS'nin olmazsa olmazı keskin nişancı tüfeği ve Wolfenstein ile yeniden gündeme gelen alev makinası. Düşmanlarınıza gelince, bunların çoğu ilk oyundan bildiğiniz tiplemeler, ancak pek çok yeni düşman da oyuna katılmış tabii.

Elden geçirilmiş grafikler...

Second Encounter ilk oyundaki grafik motorunun biraz daha elden geçirilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Bu motor Quake 3 ya da yenilerden Unreal 2 motoru kadar güçlü olmasa da, yine de oldukça etkileyici grafikler sunabiliyor. Özellikle çok geniş açık alanları ve dev boyutlu yapıları rahatlıkla ekrana getirebilen motor, çok sayıdaki düşmanı da rahatlıkla render edebiliyor. Ancak tabii o kadar yaratığa bir de yapay zeka eklense sonuçlar ne olur, orası tartışılır. Çünkü neredeyse istisnasız olarak tüm düşmanlarınızın yaptığı tek şey üstünüze atılmak.

Sonuç olarak Second Encounter oyun dünyasına herhangi bir yenilik getirmiyor. Arada bir deliler gibi ateş edip stres atmak isteyenler için fena bir seçim değil belki, ama Medal of Honor gibi oyunlar dururken çok fazla zaman ayrılacak bir yapım da sayılmaz.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr







STAR WARS STARFIGHTER

Lucas amcadan robot ızgara tarifleri...

İlk X-Wing'e pek kanım ısınmamıştı, çünkü imparatorluk tarafını tutuyordum. Ama yine de bitirdim, çünkü süper oyundu. TIE Fighter ise beni benden almıştır desem yalan olmaz hani. Bundan sonra ki Lucas oyunları ise gittikçe daha zayıf bir kalite sergilemeye başladılar, belki X-Wing: Alliance bunun dışında tutulabilir, ancak yeni nesil Star Wars oyunlarının çoğu vasatın pek altındaydılar. Sanki Lucas Arts programcıları birdenbire "yemişim güzel oyun yapmayı, biz elimize ne geçerse toplayıp piyasaya sürelim, nasılsa alacak keriz bulunur!" deyip kendilerini programcılık yerine gece hayatına vermiş gibiydiler. Ve her ne kadar son zamanlarda biraz daha ciddi bir tavır sergileseler de, halen o eski standardlarına kavuşmaktan çok uzaklar denebilir.

Episode One...

Şurası kaçınılmaz bir gerçek ki, Episode One kullanılan tüm o özel efektlere rağmen bekleneni vermekten çok uzak bir filmdi. Ve hemen akabinde filmle ilgili olarak çıkarılan Episode One konulu Lucas Arts oyunları ise kelimenin tam anlamıyla birer hayalkırıklığından öte gidemediler. Özellikle oyun konsolları için çok sayıda oyun yapmaya başlayan Lucas Arts, buradan gelecek paranın hayaline kapılıp "yaratıcı düşünce" denen unsuru tamamen kenara atmış gibi görünüyor.

Tabiî bir konsol oyunu yaptıktan sonra onu PC'ye port etmemek olmaz, yoksa büyük bir tüketici kitlesi elden kaçmış olur. Ne var ki oyun yapımcılarının uzun zaman önce öğrenmiş olması gereken bir kural var, konsol ve PC oyunları iki farklı dünyaya aittirler. Ve her ne kadar pek çok kişi iyi konsol oyunlarını bilgisayarında oynamak istese de, bu çıkan konsol p[illegible] iyi olacağı anlamına gelmez. Nitekim Starfighter belki konsol sahiplerini memnun edebilecek bir yapımdır, ancak PC kullanıcılarına renkli grafiklerden çok daha fazla bir şey sunabileceğini sanmıyorum. Çünkü bu oyunda PC'deki uzay simülasyonlarında görmeye alıştığımız derinlik ve gerilimden pek eser yok.



Trade Federation ne hacı?

Starfighter konu olarak Episode One'daki olaylardan hemen önce başlıyor ve sizi akademiden yeni çıkmış bir Royal Naboo pilotu rolüne koyuyor. Oyunda Naboo yapımı üç farklı uzay gemisi modeli var, bunları kullanarak Trade Federation'ın Naboo üzerinde oynadığı oyunları bozmaya çalışıyorsunuz. Aslında Starfighter bol hareket içeren bir aksiyon oyunu olmasına rağmen, oldukça detaylı bir senaryoya sahip. Ancak maalesef bu senaryo tüm o aksiyonun içinde kaybolup gitmiş.

Oyun aslında konsept olarak daha önce yapılmış olan Rogue Squadron'dan çok farklı değil. Ancak o oyundaki denge ve görev tasarımı burada mevcut değil, bazen ne yapmanız gerektiğini kolayca şaşırabiliyorsunuz. Filodaki diğer pilotlara uçuş içinde emir verebilme seçeneği oyunda mevcut, ancak çoğunlukla bu da pek fazla işe yaramıyor. Çünkü çoğu görevde sonu gelmek bilmeyen düşmanlarla uğraşmak zorundasınız. Doğrusu Rogue Squadron oynarken bir Speeder ile AT-AT'lerin bacaklarına kanca atmaya çalışmak, buradaki gibi sonsuz sayıdaki Trade Federation tankına bomba yağdırmaktan çok daha zevkliydi. Zaten Episode One'ın neresi çekici ki? Şu ana dek en manyak Star Wars hayranları arasında bile Naboo pilotluğu için çıldıran kimseye rastlamadım doğrusu.



Şudur, budur...

Peki oyunun hiç iyi yanı yok mu? Grafikleri fena sayılmaz, özellikle bundan önce çıkmış olan benzer birkaç oyunla kıyaslandığında, Starfighter grafik açıdan tartışmasız olarak ön plana çıkıyor. Gerek birimlerin çizimi, gerek coğrafi tasarım oldukça başarılı denebilir. Tabii bazı görevler uzayda geçiyor ve özellikle Droid Control Ship etrafındaki uçuş hayli iyi, ancak çoğu zaman oyun alanı görsel açıdan oldukça boş kalıyor. Fakat tabii bir konsol portundan çok fazla şey beklememek gerekir.

Sonuç olarak Starfighter son çıkan benzer birkaç Lucas oyunun ile kıyaslandığında nispeten iyi, hoş bir yapım. Ama maalesef sürükleyicilik ve bağımlılık yaratma açısından Rogue Squadron gibi benzerlerinin yanına bile yaklaşamıyor. Sanırım bunda Episode One karakterlerinin ve olaylarının Empire ve Rebellion ile kıyaslanamayacak denli karizmatik olmasının rolü büyük.

Mad Dog | mad@i-mac.com.tr

INFO-BOX AKSIYON

Bilgi İçin • www.lucasarts.com
Yapım • Lucas Arts
Dağıtım • Lucas Arts

Minimum Sistem • P3-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Yok

STAR WARS: STARFIGHTER 68

Grafik • Grafikler son birkaç Episode One oyunundan çok daha iyi, ancak özellikle büyük gemi modelleri biraz küluksü görünüyor.

Atmosfer • Eğer sırf etrafta uçup herşeye ateş etmek istiyorsanız iyi, ancak genel olarak oyunda bir derinlik ya da çekicilik yok.

Ses • Ses efektleri fena sayılmaz, ancak çok fazla birşey beklemeyin. Müzikler ise bildik Episode One türevlerinden oluşmuş.

Oynanabilirlik • Araçlara kumanda ederken biraz zorlanabilirsiniz, ayrıca zaman zaman görevdeki amacınızı şaşırmanız da çok olası. Bir konsol portu için iyi işaretler değil.

darkenedskye

Bu kadar laubali de dünya kurtarılmaz ki...



V Sürpriz hediyenin mutlu etmediği insan yoktur herhalde. Hiç beklemediğiniz anda hele bir de beklemediğiniz güzellikte bir hediye herkesi oldukça sevindirir. Bizi de sürpriz oyunlar sevindiriyor. Aylarca beklediğiniz oyunların yanında bir de sırf yeni çıktığı için yollanan ne olduğu belirsiz oyunlar olur. İşte bunlardan birinin tahmininizden daha iyi çıkması kadar iyi birşey yoktur. Darkened Skye da sürpriz bir oyun. Boston Animation yapımı ve Simon & Schuster sunumunda beklenenden daha fazla eğlence veren bir oyun.

Skye Hamm'ın dünyasına yolculuk

Darkened Skye sürpriz olmayan klişe bir hikaye etrafında dönüyor. Geçmiş bir zamanda Lynlora kentinin üstünde bir gökkuşağı belirir. Gökkuşağı sihirli eşyalar saçarak parlamaktadır. Birgün kötülerin başrol oyuncusu Lord Necroth gökkuşağını kırar ve içindeki sihirli eşyaları da kendi kullanarak güçlenir. Burada sahneye bayan kahramanımız Skye çıkar. Skye bazı özel prizmalardan toplayarak gökkuşağını tekrar birleştirmeye çalışır. Hikayenin bileşenleri her ne kadar fantastik olsa da esasında yalnız yürüyen bir kahramanın dünyayı kurtarırken kendi amaç ve kişiliğine de erişmesi gibi bildik bir konu.



Skye'nin kabiliyetleri bitmek tükenmek bilmiyor. Skye sağ eliyle asasını taşıyor ama aynı zamanda bu asa ile dövüşebiliyor da. Çok efektif olmasa da hiç yoktan iyidir. Çünkü ilk bölümlerde büyü kabiliyetiniz yokken asanıza sarılıp onun bunun kafasına indiriyorsunuz. İleri bölümlerde eşya aldıkça çeşitli büyüler yapabilmeye başlıyorsunuz. Büyülerin bazıları gerçekten oldukça etkili. Bunun dışında Skye bütün oyun boyunca puzzle çözecek.

Oyunun gidişatı arka arkaya verilen görevlerden oluşuyor. Görevleriniz sırasında bir çok değişik yaratıkla karşılaşıyorsunuz. Fakat yine de aynı yaratıktan bir çok kereler göreceksiniz. Yaratıkların yapay zekalarından oldukça şüphe ediyorum çünkü inanılmaz garip hareketler yapabiliyorlar. "Boss" kavramı burada da kısmen yaratılmış. Size saldıran bir grup yaratıktan bir tanesi diğerlerinden farklı ve daha güçlü olabiliyor.

«Her türden dem çalan oyunların devri uzun sürer mi? »

3D Güldürü

Darkened Skye, Citizen Kabuto'dan beri gelmiş en espritüel oyunlardan biri. Her sahne ince bir espriyle dolu. Üçüncü şahıs gözünden oynanan oyunlarda bu komik tarz diğer türlere göre daha etkili oluyor. Çünkü sonuçta siz üçüncü şahıssınız ve tiyatro gibi iki kişinin konuşmalarını izleyerek eğleniyorsunuz. Yolculuk boyunca yanınızda bütün sorularınıza cevap verebilen çenesi düşük bir iblisiniz var. Zaten asıl bu yaratıkla yapılan muhabbetler oyunun eğlenceli kısmını oluşturuyor. Bunun dışında size saldıran yaratıkların yaptıkları bazı hareketler de sizi güldürecek.

Arabirim ve oynanışa alışmak çok basit değil. Skye biraz karışık bir düzene sahip. Büyü ve eşyalarınıza çabuk olarak kolay ulaşılsa da gerekli dokümanlar veya eşya çantanızla ilgili çeşitli işler için biraz zor menülere giriyorsunuz. Kontroller ise zor yapılmamış. Normal bir TPS klavye düzeni kullanılmış. Bir platform oyunu gibi atlayıp zıplamanız gereken yerler de bolca bulunuyor. Kontroller itibariyle bunları yapmak zor değil. Fakat bir kayadan













INFO-BOX AKSİYON

Bilgi İçin • www.bostonanimation.com/
Yapım • Boston Animation
Dağıtım • Simon & Schuster

Minimum Sistem • PII 350, 64MB RAM, 400MB HDD

Multiplay • Yok

DARKENED SKYE 77

Grafik • Daha iyisi sanat eseri olurdu. Gayet yeterli kaplamalar ve animasyonlar yapılmış. Ufak tefek hatalar dışında sorunsuz.

Atmosfer • Skye'nin dünyası espri dolu. Seslendirmeler ve iyi grafik motoru atmosferin en büyük destekçileri.

Ses • Seslendirmeler için oldukça uğraşılmış ve oyunun güldürü haline dönüşebilmesi sağlanmış.

Oynanabilirlik • Ayrıntılı menüler ve kolay kontroller oyunu kolaylaştırıyor. Biraz ileri bölümler kendini tekrarlıyor.

diğerine atlamak anlamsız bir şekilde zor. Örneğin atladığınız kayanın üzerine inen Skye bir kere daha yarım zıplıyor ve siz o sırada kontrolü kaybediyorsunuz. İlgimi çeken şey oyunda esasında her türden bir parça özellik bulunması oldu. Atlayıp zıplayarak platform oyunlarını, bulmacalarla macera oyunlarını, dövüşlerle FPS-TPS oyunlarını, büyülerle de RPG oyunlarını hatırlatabilmek bir oyun için çok da kolay olmasa gerek.

Yolculuğunuz sırasında dokümanlarınızı sık sık kullanmanız gerekecek. Çünkü oyunda sadece dövüşmeyeceksiniz. Görevler yer yer iyi bulmacalarla süslenmiş. Bu bulmacaların çözümü için eskiden okuduğunuz kağıtlar, konuştuğunuz insanlar veya aldığınız eşyalar gerekebilir. Hatta çantanızda bazı eşyaları birbirlerine kombine edip kullanmanız da gerekebilir. Hem oyunun size toplattığı eşyalar o kadar çok ki bazen kendinizi 3D bir macera oyununda hissedebilirsiniz. Topladığınız eşyalar arasında gökkuşağını tamamlamaya yarayacak sihirli parçaların yanı sıra mana ve enerjinizi dolduracak iksirler, görevlerle ilgili özel eşyalar ve dövüşlerde kullanabileceğiniz tarzda silahlar var. Örneğin "Aaa, bu neymiş yere atınca dönüyor!!" şeklinde tepki verdiğim bir garip küpün dibimde patlaması çok acı bir deneyim oldu benim için.

Teknik açı

Bu kadar hareket ve çeşitlilik tabii ki 3D bir dünyanın içinde dönüyor. Bir yandan oyunla cebelleşirken bir yandan da güzelim uçsuz bucaksız mekanların farkına varmak lazım. Grafik motoru biraz hata içeriyor olsa da kaplama ve animasyon açısından rakiplerine göre çok büyük eksikler içermiyor. Farklı konfigürasyonlarda birkaç kez uyum problemi yaşadım. Özellikle ara videoları düzgün izleyebilmek nasip olmadı diyebilirim. Fakat oyun grafikleriyle ilgili ayarlarla biraz aşağı yukarı oynayınca sonunda düzgün bir kombinasyon yaratabiliyorsunuz. Genel olarak grafikler bir şaheser veya sanat eseri istemeyen, sadece oynadığı mekanın ayrıntılarıyla yetinenler için tasarlanmış. Yüksek çözünürlüklerin ve ayarların makinenizi zorlayabileceğini de unutmayın.

Müziklere çok fazla özenilmediği belli oluyor. Zaten müziklerine özenilen oyunlar da piyasada çok bulunmuyor ya da gerçekten özenildiği belli oluyor. Fakat seslendirmeler için oldukça uğraşılmış. Özellikle ana karakterler için bayağı emek sarf edilmiş. Çünkü oyunda çok fazla seslendirme var bunlar daha önce de belirttiğim gibi oyuncuyu güldürmeye yönelik esprilerle dolu. Hatta başrol oyuncumuz Skye'nin sesini Disney'in Aladdin filminde Jasmine'i seslendiren Linda Larkin yapmış. Bu arada bu komiklikler için biraz İngilizce sorunu çekebileceğinizi belirtmeden geçmeyeyim.

Genel olarak oyuna bakınca her şeyi görebiliyorsunuz ama sanki bir şeyler eksik. Darkened Skye biraz daha profesyonel ellerden çıksa belki bu fark edilen eksiklikler göze batmazdı. Fakat oyunu genel değil de parça parça incelersek kesinlikle iyi bir oyun ortaya çıkarılmış. Orta karar bir konuyla, iyi çizilmiş bir grafik motorunun içinde zıplaya zıplaya koşturup bol bol gülüp eğlendiğiniz bir oyun istiyorsanız Skye Hanım'ın maceralarını atlamayın.

Onur Bayram | onur@level.com.tr





Sonsuz bir karanlıktaki paylaşım mücedelesi.

EVE-The second genesis

Hepimizin küçüklüğünden beri yayın saatini hiç kaçırmadan seyrettiğimiz televizyon dizileri vardır. Galactica, Star Trek, Ay Üssü Alfa kısa süreliğined e olsa bizi maceranın geçtiği evrende ufacık bir yolculuğa çıkarırdı. Dizi bittikten sonra ise bu yolculuk rüyalarımızda devam ederdi. EVE- The Second Genesis ise rüyanın gerçek hayatta devam etmesini sağlayacak. İnsan ırkı etrafındaki sistemlere yayılırken bir worm hole (geçit) bulur. Worm hole'un öteki ucu Dünya'dan ne kadar uzak olduğu ve nerede bulunduğu tahmin bile edilemeyen bir başka sisteme açılmaktadır. Bu sisteme hızla yayılan ırkımız 70 sene içerisinde buradaki gezegenlerin kaynaklarından yararlanarak altın çağını yaşar. Ticaret ve zenginlik üst sınırlara varır. Fakat nedeni bilinmeyen bir felaket yaşanır ve wormhole çöker. Bu sisteme yerleşmiş insanlarla ana gezegen arasındaki bağı koparır. EVE'deki ırklar birbirlerinden bağımsız olarak gelişirler ve sınırları genişledikçe birbirleriyle karşılaşmaya başlarlar. Geçen yıllar kültürleri de değiştirmiştir. Bir grup çok ilkel bir yaşam sürerken diğerleri teknolojik olarak daha gelişmiştir. Genel olarak beş adet büyük grup vardır. Hepsinin yönetim tarzı birbirinden farklıdır. Gelişmiş olan grupların bazıları dine sıkı sıkıya bağlı ve köleliğin genel kabul gördüğü bir yönetimin altında yaşarken bazıları ise maksimum özgürlük sınırlarında dolaşmaktadır. Tabiki bu tip hayat görüşleri gruplar arasında savaşlara neden olur fakat hiç biri birbirine belli bir üstünlük sağlayamaz. Sonunda barış antlaşmalarıyla ortalık biraz düzelse de bu yeni sistemde korsanlık gibi yasa dışı işler devam etmektedir.



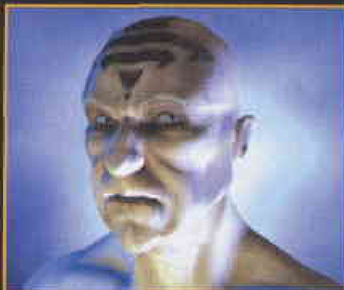
Neler yapabileceğiz.

Oyunda kendi uzay gemilerimizle sınırsız boşlukta kaderimizi çizeceğiz. Her grubun altında onlarca şirket bulunmakta. İstersek bu şirketlerden birine katılıp ticaret yapabiliriz ya da gruplardan birinin ordusuna girip ona hizmet edebiliriz. Kendi şirketimizi kurup bağımsız olarak büyüyebiliriz. Tabiki hiç birine katılmayıp yalnızca onlardan görevler alarak serbest çalışmayıda seçebiliriz. Sırf görevlere bağlı değiliz. Kendi şirketimizi kurduktan sonra kendi fabrikamızı kuracağız. Böylelikle madenciliğe başlayacağız. Ticaret yaptıkça büyüyüp diğer gezegenlere sıçrayarak ve oralarda başka fabrikalar kurarak gittikçe büyüyeceğiz. Yalnızca üretim ve satışla uğraşmanın yanında hisse senetlerimizi piyasada satıp başlı başına finans ile de ilgileneceğiz. Oyun dünyası sabit olmayacak. Devamlı olarak rastlansal olaylarla karşılaşacağız. 5000 dolayında gezegenin bulunduğu bir sistemde canımızın sıkılmaması için yapımcılar bize yeni yeni görevler üretecekler. Tabiki bir ana konuda mevcut.

Uzayda bir yetenek ağacı olur mu?

Oyun içerisinde şu anda pek net olarak açıklanmayan bir yetenek geliştirme sistemi olacak. Bu yeteneklerimiz geliştikçe bazı şeyleri yapabileceğiz. Bir çok şey ise otomatik olarak gerçekleşecek. Örneğin biz fabrikayı kurunca dronelarımız gidip maden toplamaya başlayacaklar. Fakat bunun yanında öldüğümüz zaman acil durum podumuzu biz kullanacağız ve gezegenimize geri döneceğiz. Bunun için bir otomatik pilot olmayacak. Bu podların yok edilmesi ya da esir edilmesi gibi bir şey ise mümkün olmayacak. Savaş demişken ortalıkta NPC'lerin yönetiminde olan bir sürü gemi dolaşacak. Bunların çoğu ise filolar halinde olacağından öyle rahatlıkla gidip avlayamayacağız. Yapay zeka konsunda çok iddialı olan programcıların en büyük hayali oyuncuların kendi arala-











rında yapacakları büyük uzay savaşlarıymış. Oyunda özellikle bunu üzerinde durmuşlar. Her taraf için bir gemi mimarisi belirlenmiş. Ayrıca her grubun bir doğal düşmanı var. Tabiki ticeret olduğu için parayı bastıran teknolojiyi satın alabiliyor. Fakat bazı teknolojiler yalnızca bir taraf için geçerli. Gemilerinize monte edeceğiniz sistemler savaş sırasında otomatik olarak çalışacak. Gemi demişken, oyunda kilometrelerce büyüklüğündeki efsanevi ana savaş gemilerinin yanında ufak avcı gemileri de mevcut. Gemilerin kullanabileceği sistemler içerisinde savunma kalkanlarından görünmezliğe kadar pek çok özellik mevcut. Oyunda maalesef yalnızca uzayda gemilerimizle dolaşacağız ya da fabrikalarımızla, şirketlerimizle uğraşacağız. Yani gezegenin yüzeyindeki bir barda arkadaşlarınızla oturup sohbet etmeniz mümkün olmayacak. Bu özelliğin oyuncular arası alışıla geldik iletişimi biraz zorlaştıracağını düşünüyorum. Yalnızca gemiler arası bir konuşma biraz soğuk olabilir. Daha beta testi başlamamasına karşın şimdiden oyuncular kendi şirketlerini *kurmaya başlamış bile. Eğer ilginizi* çekerse sizde oyunun beta testi için şimdiden http://www.eve-online.com adresinden başvuru yapabilirsiniz. Bu arada new age veya tekno türü müzikten hoşlanıyorsanız oyunun fansitelerinde de bulabileceğiniz müziklerini indirmenizi tavsiye ederim.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



Medal of Honor: Allied Assault

Medal of Honor: Allied Assault

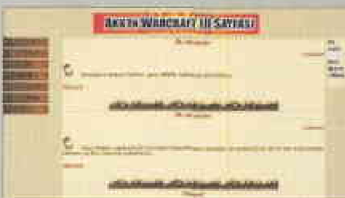


LAN partilerinin yeni yıldızlarından *Medal of Honor'u* dergiye geldiğinden beri sık sık oynar olduk. Silahların dengeli kullanımı ve oyun dinamiklerinin mantıklı olması yanına güzel grafiklerde eklenince oyun bizim için çok çekici göründü. Multiplayer oyuna başlamadan önce oyunda kullanacağınız skin'i seçmek için Multiplayer Options'a girin. Burada oyunda gördüğünüz tüm skinleri seçebilirsiniz. Bilim adamından teknisyene ve hatta oyunda hemen hemen hiç bir işlevi olmayan Fransız direnişçisi bayana kadar bir çok seçenek mevcut. Kısacası oyun için yaptıkları tüm skinleri kullanabiliyorsunuz. Friendly fire kapalı olarak oynarken karşı tarafın skin'inine benzer bir şeyler seçerseniz skininiz yalnızca sizi oyunda temsil etmenin yanında rakiplerinizin kafasını karıştırmak adına kullanışlı bir işleve de kavuşur.

Dört tip oyun açabilirsiniz. Bunlar herkesin kendinden sorumlu olduğu deathmatch türü Free For All, takımlar halinde kapışabileceğiniz Team Match, takımların devreler halinde yer değiştirdiği Round Based ve özellikle çok kişilik oynandığında çok zevkli olan objective based serverlardır. Objective Based'de bir tarafın amacı V2 roketi ya da uçak savar gibi yerlere bomba koymak iken diğer takım ise buraları savunuyor. Bu modun üçüncü haritası Omaha Sahili, dördüncü harita ise Er Ryan'ı Kurtarma'nın final sahnesi olan köprü savaşı. Bunları sakın kaçırmayın. Medal of Honor'u oynamadan önce kesinlikle oyunun son yamasını yükleyin. Bu yamayı internetten rahatça bulabilirsiniz ama bulamazsanız size Nisan ayında vereceğiz. Yama olmazsa tek kişilik senaryodaki tüm hileler multiplayer'da da açık oluyor, bu yüzden güvendiğiniz arkadaşlarınızla oynayın. Seçebileceğiniz silahlar arasında en güçsüzü piyade tüfekleri. Bu ay CD'mizde verdiğimiz Sunucu Mod'u ile oyunun sniper tüfeklerinden sonra en iyi nokta atışı yapabilen silahı M1 Garand'ı daha seri ateş edebilir bir hale getirebilir ve silahların verdiği zararları değiştirerek bir denge sağlayabilirsiniz. Oyunda ne yaparsanız yapın mermiler attığınız yere gidiyor yani bir sapma söz konusu değil bunu aklınızdan çıkartmayın. Eğer oyunu az kişiyle oynuyorsanız haritalardan the Crossroads (4.harita) ve Stalingrad (6) küçük oldukları için daha zevkli olacaktır. Ağır silah alanlar daha savaş yürür ve bomba noktaları genelde çok iyi korunur bunu da sakın unutmayın. Hepinize iyi oyunlar.

Ayın Siteleri

www25.brinkster.com/akkcomm



Warcraft III üzerine yapılmış amatör bir çalışma. Türkçe olduğu için özellikle Warcraft 3 meraklıları yararlanacakları bir çok şey bulabilirler.

www.cinemaware.com/play_dotc.asp



Cineware'in bu bölümünden efsanevi oyun Defender of the Crown'un yeni versiyonuyla ile ilgili son gelişmeleri takip edebilirsiniz. Ve oyunun web versiyonunu da burada oynayabilirsiniz.

www.sivilcelerim.com



Hep oyun sitesi koyacak değiliz ya, bizzda problemlerinize yardımcı olalım dedik. Sivilce problemleri olanlar buradan bir sürü yararlı bilgi edinebilirler.

www.efsaneler.com



Şehirde yaşayıpta efsanesi olmayanlar var mı? Eğer öyleyse hemen bu siteden kendinize bir tane edinebilirsiniz. Burada sürüyle var!

ULTIMA ONLINE

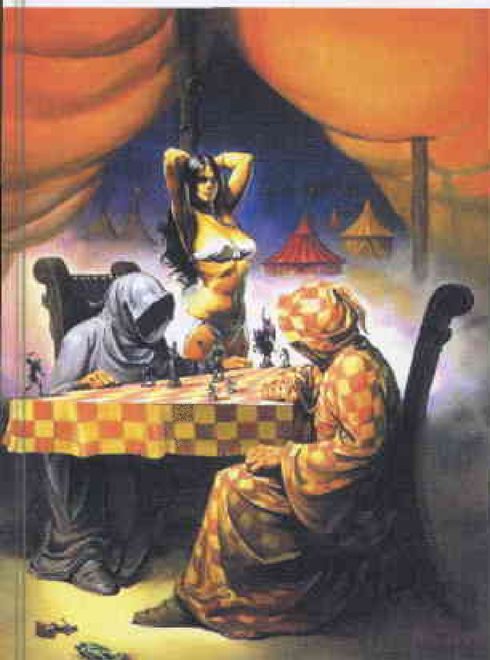
PvP için bir iki taktik ve en yararlı büyülerin kısa açıklamaları

Büyü Ultima Online'ı Ultima Online yapan en büyük özelliklerden biridir. Bir savaşçı ne kadar güçlü olursa olsun iyi kaçıp saklanan bir büyücünün karşısında direnemez. Özellikle takım halinde çalışan iki yüksek skill'li büyücü her savaşta ortalığın tozunu atar. Bu ay büyücülere ellerinin altında bulundurmaları gereken, onlara çok yararlı olacak bilgiler sunuyorum.

Bir büyücü ASLA göğüs göğüse çarpışmaz bunu asla unutmayın. Sizin işiniz rakibinizi şaşırtmak ve uzaktan ortadan kaldırmaktır. Çok sıkıştığınızda işi hiç bir zaman "belki yenerim"e bırakmayın. Kötüye gideceği aşikarsa recall yapın ve uzaklaşın. Kaçarken de hep zigzag çizin ki rakibiniz sizi hedefleyemesin. Özellikle yakında guard bölgelerine kapağı atın. Önemli olan sağ kalmaktır. Alay edilmek adamı öldürmez.

En çok kullanacağınız ve garantili büyülerden biri 1.level büyüsü olan Heal'dır. Her zaman çalışır ve sizi en kritik noktalarda kurtarır. Ayrıca Clumsy büyüsü Dexterity'si yüksek rakiplerinizin puanını en fazla 11 düşürür. Reactive armor ise rakibiniz size vurmaya başlamışsa verdiği zararı ona geri yansıtır.

2. Level büyülerden Cure zehirlendiğiniz zaman sizi kurtarır. Sakın zehirlenince panik olmayın. Harm menzili açısından kullanışlı bir büyüdür. Magic Trap, Pa-



Mana\Saniye (4 mana, 0.5 saniye)	Words of Power	Black Pearl	Blood Moss	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Night Shade	Spider's Silk	Sulphurous Ash
Clumsy	Uus Jux		2				2		
Create Food	In Mani Ylem			3	3	3			
Feeblemind	Rel Wis				2		2		
Heal	In Mani			3	3			3	
Magic Arrow	In Por Ylem								1
Nightsight	In Lor							2	2
Reactive Armor	Flam Sanct			3				3	3
Weaken	Des Mani			2			2		
Mana\Saniye (6 mana, 1 saniye)	**Words of Power**	**Black Pearl**	**Blood Moss**	**Garlic**	**Ginseng**	**Mandrake Root**	**Night Shade**	**Spider's Silk**	**Sulphurous Ash**
Agility	Ex Uus		2			2			
Cunning	Uus Wis					2	2		
Cure	An Nox			2	2				
Harm	An Mani						2	2	
Magic Trap	In Jux			3				3	3
Magic Untrap	An Jux		2						2
Protection	Uus Sanct			3	3				3
Strength	Uus Mani					2	2		
Mana\Saniye (9 mana, 1.5 saniye)	**Words of Power**	**Black Pearl**	**Blood Moss**	**Garlic**	**Ginseng**	**Mandrake Root**	**Night Shade**	**Spider's Silk**	**Sulphurous Ash**
Bless	Rel Sanct			2		2			
Fireball	Vas Flam	1							
Magic Lock	An Por		3	3					3
Poison	In Nox						1		
Telekinesis	Ort Por Ylem		2			2			
Teleport	Rel Por		2			2			
Unlock	Ex Por		2						2
Wall of Stone	In Sanct Ylem		2	2					
Mana\Saniye (11 mana, 2 saniye)	**Words of Power**	**Black Pearl**	**Blood Moss**	**Garlic**	**Ginseng**	**Mandrake Root**	**Night Shade**	**Spider's Silk**	**Sulphurous Ash**
Arch Cure	Vas An Nox			3	3	3			
Arch Protection	Vas Uus Sanct			4	4	4			4
Curse	Des Sanct			3			3		3
Fire Field	In Flam Grav	3						3	3
Greater Heal	In Vas Mani			4	4	4		4	
Lightning	Por Ort Grav					2			2
Mana Drain	Ort Rel	3				3		3	
Recall	Kal Ort Por	3	3			3			
Mana\Saniye (14 mana, 2.5 saniye)	**Words of Power**	**Black Pearl**	**Blood Moss**	**Garlic**	**Ginseng**	**Mandrake Root**	**Night Shade**	**Spider's Silk**	**Sulphurous Ash**
Blade Spirits	In Jux Hur Ylem	3				3	3		
Dispel Field	An Grav	4		4				4	4
Incognito	Kal In Ex		3	3			3		
Magic Reflection	In Jux Sanct			3		3		3	
Mind Blast	Por Corp Wis	4				4	4		4
Paralyze	An Ex Por			3		3		3	
Poison Field	In Nox Grav	3					3	3	
Summ. Creature	Kal Xen		3			3		3	

Güç Sözcükleri (Words of Power)

Hece	Manası	Hece	Manası
An	Yansıt veya temizle	Nox	Zehir
Bet	Küçük	Ort	Büyü
Corp	Ölüm	Por	Hareket, yürümek
Des	Azalt veya küçült	Quas	İllüzyon
Ex	Özgürlük	Rel	Değiş
Flam	Alev	Sanct	Koru, korunmak
Grav	Alan	Tym	Zaman, süre
Hur	Rüzgar	Uus	Yüksel, yukarı
In	Yap, yarat	Vas	Yüce
Jux	Tehlike, tuzak, zarar	Wis	Bil, bilgi
Kal	Yarat, yakarmak	Xen	Yaratık
Lor	Işık	Ylem	Cisim, madde
Mani	Yaşam, iyileştirme	Zu	Uyu

Mana\Saniye (20 mana, 3 saniye)	Words of Power	Black Pearl	Blood Moss	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Night Shade	Spider's Silk	Sulphurous Ash
Dispel	An Ort			3		3			3
Energy Bolt	Corp Por	2					2		
Explosion	Vas Ort Flam		2			2			
Invisibility	An Lor Xen		2				2		
Mark	Kal Por Ylem	3	3			3			
Mass Curse	Vas Des Sanct			4		4	4		4
Paralyze Field	In Ex Grav	3			3			3	
Reveal	Wis Quas		2						2

Mana\Saniye (40 mana, 3.5 saniye)	Words of Power	Black Pearl	Blood Moss	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Night Shade	Spider's Silk	Sulphurous Ash
Chain Lightning	Vas Ort Grav	4	4			4			4
Energy Field	In Sanct Grav	4				4		4	4
Flamestrike	Kal Vas Vlam							2	2
Gate Travel	Vas Rel Por	3				3			3
Mana Vampire	Ort Sanct	4	4			4		4	
Mass Dispel	Vas An Ort	4		4		4			4
Meteor Swarm	Flam Kal Des Ylem		4			4		4	4
Polymorph	Vas Ylem Rel		3			3		3	

Mana\Saniye (50 mana, 4 saniye)	Words of Power	Black Pearl	Blood Moss	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Night Shade	Spider's Silk	Sulphurous Ash
Earthquake	In Vas Por		4		4	4			4
Energy Vortex	Vas Corp Por	4	4			4	4		
Resurrection	An Corp		3	3	3				
Summon Air Elemental	Kal Vas Xen Hur		3			3		3	
Summon Daemon	Kal Vas Xen Corp		4			4		4	4
Summon Earth Elemental	Kal Vas Xen Ylem		3			3		3	
Summon Fire Elemental	Kal Vas Xen Flam		4			4		4	4
Summon Water Elemental	Kal Vas Xen An Flam		3			3		3	



ralyze olduğunuzda sizin kurtarıcınız olacak tuzaklı Pouch'ları hazırlamak için çok yararlıdır. Protection ise sizin büyülü zırhınızdır.

3. Level'da Bless tüm statlarınızı maksimum 3 puan arttırır. Fireball son darbeyi vurmak için çok yararlı bir büyüdür. Poison rakibinizi zehirler. Özellikle bir GM Mage rakibine büyük bir acı çektirebilir. PvP de çok gerekli olan zamanı bu büyü ile çalabilirsiniz çünkü rakip bunu bir Potion içerek yada Heal veya Cure Poison ile kaldırmalıdır. Kaldırmadan kendini iyileştiremez.

4. Level büyülerden Firefield yalnızca yaratıklara karşı etkili olarak çalışır. Greater Heal büyüsü ise kendinizi toparlamanız için en yararlı büyüdür. 50 HP ye kadar iyileştirir. Lightning, Fireball benzeri bir zarar verir.

5. Level'da Blade Spirit ve Mind Blast oldukça etkili zararlar verirken özellikle Paralyze düşük levelli rakipleriniz için bir cehennem olacaktır. Ben UO da ilk böyle öldürülmüştüm. Önce Paralyze ve üstüne taze bir Explosion!

6. Level'ın kralı Energy Bolt ve Explosion'dur. Özellikle Explosion combo yapılabilmesiyle çok yararlıdır.

7. Level'da Flamestrike 20-70 arası zarar verir. İki ya da üç mage bir arada bu büyüyü kullanırsa çok kısa sürede yenilemeyecek hiç kimse yoktur. Gate Travel ise sizi oyunda çok popüler kılabilen bir yetenektir.

8. Level Summoning levelıdır. Air, Earth, Water ve Fire



Elemental'ların yanında Deamon'da summon edebilirsiniz. Hepsinin kendine göre avantajları vardır. Air Elemental büyü kullanırken Earth Elemental göğüs göğüse çarpışmada etkilidir. Elementallar rakibinizi oyalamak için yararlıdır. Fakat asıl işinizi Deamon görecektir çünkü bir Deamon 7.level büyüler yapabilirken aynı zamanda yüksek Resist'i ve göğüs göğüse çarpışmada etkili darbeleri ile size çok yardımcı olur. Resurrection ise ölen oyuncuları diriltmeye yarar.

Burak Akmenek I
burak@level.com.tr



ULTIMATE GEYİK

- Merhaba abi bu yanımdaki arkadaşta İngiliz. Yeni tanıştık.

- Olum adamın adının altında unsavory yazıyor saglammı bu eleman?

- Nası ya o ne demek ki?

- Sen bak bakayım bir çantana her şey tamammı.

- Abi tamam tabi ya bu arkadaş çok saglam. Bak reglerim burada işte, yanında da senin verdiğin halberd var...eee nerede halberd ? A aa herif kayboldu, ama nasıl yaptı bunu, abi abi nereye gittin, sende kayboldun ama, ama reglerim nerede, hay Allah kalkanda gitti, abi abiiiiiiiiiböhühüheüüüü !

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Vahşet!

Amerika' nın bazı eyaletlerinde, belli yaşın altındaki çocuklara bilgisayar oyunları satmanın suç olması için yasa tasarıları veriliyor. Temel düşünce, vahşet içeren oyunların küçük çocukları suça teşvik etmesi.

Vahşi video oyunları koruma yasası olarak bilinen yasa tasarısı, Entertainment Software Rating Board (ESRB) tarafından vahşet içerdiği belirlenen oyunların 18 yaşın altındakilere satılmasını suç kapsamına alacak. Hali hazırda birçok mağazanın bu konuda önlem almış olmasına rağmen, artık bu durum bir yasal zorunluluk halini alıyor. Güzel bir gelişme tabi ki, yani bence de bu tarz oyunlar gelişme çağındaki çocukları psikolojilerini ciddi şekilde bozabilir. Ama henüz kopya yazılımı bitiremeyen ülkemiz, bu tür yasaları şimdilik uzaktan izliyor. Bir de çocuklardan kurulu bir ekibin yaptığı ilginç araştırmadan bahsetmek istiyorum. PS One, PS2, GBC, GBA ve PC platformlarındaki en çok satan on oyun incelenmiş ve ortaya ilginç sonuçlar çıkmış. Bu oyunlardaki tüm kahramanlar beyaz ve toplam kadın karakterlerin sayısı, tüm insanların sadece %16' sı. Zenci kadınların %86'sı vahşet kurbanı olurken, oyunların %89' u bir şekilde vahşet içeriyor. Bunların %50' sinde vahşet insanlara uygulanıyor. Altı yaş ve üstü için uygun olan oyunların da %79' u vahşet içeriyor. Bunların yorumlarını size bırakıyorum. Fakat kesin olan şu ki, şiddet unsurunu abartan firmaların bir şekilde önüne geçilmesi ve anne babaların çok daha dikkatli olması gerekiyor. Çocuklarınızın oynadığı oyunlarla ilgilenin ve mümkünse oyunları siz satın alın; tabii almadan önce mutlaka özelliklerini okuyarak. Ben yazılarımda gerekli olduğu zaman uyarılar kullanıyorum ama sadece kişisel bir çaba olmanın ötesine geçemiyor. Bütün bunlar video oyunlarının vahşet yarattığı anlamına da gelmiyor, kaldı ki bunu ispatlayacak bir bilimsel çalışma da ortada yok. Söylemek istediğim, belli sınırları aşmadığınız sürece, bilgisayar oyunları faydalı bile olabilir. Küçük bir çocuğa dünyayı tanıtmak için pul koleksiyonu yaptırmak mı daha kolaydır yoksa bilgisayar oyunları mı? Sizce de oyunlar zeka ve refleksleri geliştirmez mi? İnsanları (özellikle de biraz daha ilgisiz olan kızları) bilgisayar ile ilgili alanlara yaklaştırmaz mı? Belki de çocuklar uçuş simülatörlerine kapılıp ileride pilot olmak isterler, kim bilebilir ki? Çok uç örnek olacak ama, ya içlerindeki vahşeti joysticklere boşaltan psikopatlara ne demeli? Farkındayım, başlık biraz sert oldu ama siz de merak edip buraya kadar okudunuz değil mi?

Gelelim diğer konulara. Bugüne kadar Level'da 145 inceleme, 23 Console Master, bir sürü de başka lakırdı yazmışım. Üçüncü senem de bitti, umarım daha uzun süre sizlerle beraber olabilirim. Az evvel kopyadan bahsetmiştim ya, işte bu konuda da güzel gelişmeler var. Büyük işhanlarında kopye CD'ler yok denecek kadar azaldı. Bu arada Bulgaristan'daki CD baskı fabrikasını da Sony satın aldı ve çalışmasını durdurdu. Artık kopya PS One ve PS2 oyunlarını bulmak çok daha zorlaşacak. Microsoft'un yeni konsolu X-Box için ise hiç kopya yazılım olmayabilir. Bye&Smile...

HABERLER

Colin McRae Rally 3.0' dan ilk görüntüler

Hem PC, hem de PlayStation platformlarındaki en başarılı ralli serisi olan Colin McRae Rally' nin üçüncü oyunu da tamamlanmak üzere. Şampiyona moduna ait bu ekran görüntüsünde McRae' nin Ford Focus'u, karla kaplı tepeler üzerinde süzülüyor. Zaten uzun zamandır en gerçekçi ralli deneyimini bizlere sunan Codemasters, yeni oyununda bu duygunun çok daha ileri seviyelere ulaşacağının sözünü veriyor. Oyunda birkaç yenilik var. Örneğin bu kez Ford takımındaki McRae' nin yerine geçerek puan yarışı da yapabiliyorsunuz.



Amaç üç sene içerisinde mümkün olduğu kadar fazla yarış ve şampiyona kazanmak. Sizi bilmem ama ben beklerken CMR 2.0 oynayacağım:)

Sega, son DreamCast oyununu yaptı

DreamCast sahiplerine geçmiş olsun. Beklenen gün geldi çattı ve son DC oyunu olan NHL 2002 piyasaya sürüldü. DreamCast sahiplerine son öneri: makinenizde çıkan en kaliteli oyunları alıp



oynayın. Aksesuarların da gidere ucuzladığını aklınızdan çıkarmayın.

Medal Of Honor Frontline haziran'da

Electronic Arts, merakla beklenen 2. Dünya Savaşı FPS' i MOH Frontline' ın çıkış tarihini açıkladı. Önceleri Mart 2002' de piyasada olacağı açıklanan oyun, bir gecikme ile dünya çapında 6 Haziran' da çıkacak. Gecikmenin sebebi, yapımcı takımın oyunu mükemmel hale getirmek istemesi olarak açıklandı. Tamamen PlayStation 2 için hazırlanan Medal Of Honor Frontline' da Lt. Jimmy Patterson' ın rolünü üstleniyorsunuz. MOHF, PlayStation' daki orijinal Medal Of Honor' ın üçüncü ve dördüncü bölümleri arasında geçiyor. Medal Of Honor Flight Commander'ı ise hala bekliyoruz.



PlayStation 2 Online Beta Test

Sony, PlayStation 2 network' ü test edecek oyuncular arıyor. Bu günlerde, uzun zamandır beklenen PlayStation 2 online oyun ağı beta versiyonunun sinyallerini veren bir gelişme yaşanıyor. Sony Computer Entertainment America, bir dergi ile yaptığı işbirliği sayesinde, gerçek oyunculardan oluşan bir beta test takımı seçmeyi amaçlıyor. Seçilen testerlarla bağlantı kurulacak ve PS2' nun online kabiliyetleri sonunda ortaya serilecek. Der-

PlayMail

Sorun yok! Sorun, söyleyeyim.



AMERİKAN RÜYASI

Merhaba MegaEmin. Ben Amerika'dan X-Box almayı düşünüyorum, fakat bazı arkadaşlar oradan alırsam, buradaki oyunları çalıştırmayacağını söylediler. Bu ne kadar doğru? Bir de sizce PlayStation 2 mi, yoksa X-Box mı almalıyım?

Safa Dinçer

Arkadaşların doğru söylemiş. Amerika ve Japonya, Avrupa' da kullanılan PAL sistemini kullanmazlar. Oradan Türkiye' ye getirilip de sorun çıkartmayan konsol görmedim zaten. Paranı heba etme bence. İlla yurt dışından almak istiyorsan, Avrupa ülkelerini tercih etmelisin. X-Box ve PS2 seçimi ile ilgili de tonla e-mail geliyor. Şimdilik PlayStation 2 diyebilirim, çünkü güvenilir ve kendini ispatlamış bir konsol. Ama X-Box henüz kozlarını oynamadı. Yani bu soruya şimdilik kimse doğru yanıt veremez. Verdiğini söyleyen de sallamış olmanın ötesine geçemez.

SILENT HILL SONLARI

Selam Mega. Silent Hill' i daha iyi bitirmek için neler yapmalıyım? Bir de şişeyi aldım ama ne yapacağımı bilmiyorum.

Bestan Kemer

Şişeyi hastanedeki Director's Office' de bulacağın "strange liquid" ile doldurmalısın. Gelelim oyun sonlarına...

Bad: Kaufmann'ı kurtarma, Cybil'i öldür, boss – Alessa,

Bad+: Kaufmann'ı kurtarma, Cybil'i kurtar, boss – Alessa,

Good: Kaufmann'ı kurtar, Cybil'i öldür, boss – Samael,

Good+: Kaufmann'ı kurtar, Cybil'i kurtar, boss – Samael,

UFO: Channeling Stone' u al. Sırasıyla okulun çatısında, Mothra ile karşılaşmadan önce hastane kapısından içeride, Haeby Inn' deki apartmanların dışında, botun içinde ve fenerin tepesinde kullan. Bir boss ile karşılaşmadan, fenerde oyun bitiyor. Ama bir buçuk saati aşmaman kaydıyla.

FPS PROBLEMİ

Selam Emin, Level'i iki aydır takip ediyorum ve sanırım bağımlılık yaptı. Birkaç sorum olacak izin verirsen..

1- Celeron 300' üm var ama upgrade' e vereceğim parayla PS2 alayım diyorum. Bir yandan da PC' de bulduğum Half-Life türünde oyunları bulamam diye korkuyorum. PS2' da bu tarz oyunlar var mı?

2- PS2 oyunlarının ömrü ne kadar?

War Steiner

Korkma, PlayStation 2' de de Unreal Tournament, Quake III: Revolution, MoH Frontline, Half Life gibi birçok first person shooter oyunu var. Daha da gelmeye devam ediyor. Ömür derken ne anlatmak istediğini bilemiyorum ama şunu söyleyebilirim; bu konsolda daha seve seve en az üç sene oyun oynarsın.

HABERLER

ginin aboneleri, aldıkları e-mail' da yazan numaraları ile www.psubetatester.com a giderek formu dolduruyorlar. Ayrıca yeni PS2 online sistemi ile ilgili bazı detaylar açıklandı. Bu servis Sony CE tarafından sağlanacak ancak, çoklu ISP' ler yardımıyla dağıtımı yapılacak. SCE' nin başlangıçta sunacağı temel hizmetler PS One oyun, PS2 oyun, E-mail ve Instant Messanger özellikleri, PlayStation Jukebox (mp3), ve Real Player yazılımı (indirilebilir media dosyaları için). Bir sonraki haberimizi de okumanızı tavsiye ederiz.

Sony, Online suskunluğunu bozdu

Ken Kutaradgi, Sony Computer' ün 2002 yılı planlarını Tokyo' da düzenlediği basın toplantısında açıkladı. Online oyunlarda çok iddialı olduğunu savunun X-Box' a yanıt gibi gelen açıklamalarda yeni PS2 online oyunlarının isimleri de vardı.

Resident Evil Online (Capcom)
Gran Turismo Online (Sony)
Hot Shots Golf Online (Sony)
Vib Ribbon Online (Sony)
Arc The Lad Online (Sony)
Auto Modellista (Capcom)
Tokyo Xtreme Racer Online (Genki)
Hundred Swords (Sega)
Namco Sports Online (Namco)
Clockwork Online (Namco)
Bomberman Online (Hudson)
Final Fantasy XI (Square)
Armored Core Sigma (From Software)
Nobunaga's Ambition Online (Koei)
The Dungeon Of Druaga (Arika)
Ve buraya sığmayan dokuz oyun daha



Bunlar da yine bu yıl içinde elimize geçecek olan offline PS2 oyunları:
XI Explosion (Sony)
Ape Escape 2 (Sony)
Ninja Assault (Namco)
Fantavision For Couples (Sony)
Power Smash 2 (Namco)
Moto GP 3 (Namco)
Ninja Assault (Namco)
Time Crisis 3 (Namco)
Tales Of Destiny 4 (Namco)
Bomberman Land 3 (Hudson)
Axis (Namco)
Clock Tower 3 (Capcom)
Harry Potter And The Chamber Of Secrets (Electronic Arts)
Lord Of The Rings (Electronic Arts)

Grand Theft Auto: Miami

Take-Two Interactive, önümüzdeki sonbahara PlayStation 2 için çıkaracağı oyununun adını açıkladı: Grand Theft Auto: Miami. Firma ayrıca GameCube için Smuggler' s Run 2, PC için Grand Theft Auto 3, Hidden & Dangerous 2, Mafia ve PlayStation için de Spec Ops: Airborne Assault isimli oyunları çıkartmaya hazırlanıyor.





needforspeed hotpursuit2

Hızlı ve Öfkeli!







Eğer Test Drive oynadıysanız, bir polis tarafından kovalanmanın ne demek olduğunu çok eskiden beri biliyorsunuz demektir. Eğer Test Drive oynamadıysanız, bu heyecanı geç de olsa Need for Speed: Hot Pursuit ile yaşamışsınız demektir. Peki, ya bu heyecanı PS2'de de yaşamak isterseniz?

Need for Speed II, Hot Pursuit, High Stakes, Porsche Unleashed... Need for Speed serisinde, ilk Need for Speed'in dışında en çok ilgi çeken oyun Hot Pursuit oldu (bu arada, High Stakes'de de Hot Pursuit mod'u vardı). Hız sınırını aştığınız zaman polisin peşinize takılması, Hot Pursuit'in serinin en heyecanlı ve en vurucu oyunu olmasını sağladı. Electronic Arts da en çok tutulan Need for Speed oyununa devam etme kararı aldı. Ama bu defa ufak bir fark var: Bu oyun yalnızca PS2'si olanlar için.

Sıcak asfalt

Need for Speed: Hot Pursuit 2, bir önceki versiyonundan çok farklı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Her şeyden önce, oyun oldukça detaylı. Hot Pursuit 2'de en çok merak ettiğiniz şey hangi arabalarla yarışacağınız olacaktır. Oyunda; Ferrari F50, Ferrari 360 Spider, Porsche Turbo, Porsche Carrera ve Lamborghini Murcielago gibi aslında uçak olması gereken arabaların yanı sıra; BMW M5, BMW M8 ve Chevrolet Corvette Z06 gibi arabalarla yarışacaksınız. 20'den fazla araba seçeneğiniz bulunuyor. Bu da hiç fena bir sayı olmasa gerek.

Hot Pursuit 2'de 12 ayrı pist bulunuyor. Pistler genel olarak çok karmaşık tasarlanmışlar, ama sizi asıl zorlayacak olan şey, hava koşulları. Daha önce Need for Speed serisinde rastlamadığımız; kasırgalar, hortumlar, kar fırtınaları ve sağanak yağışlar, Hot Pursuit 2'deki olağan hava koşullarından. Bunlar gibi daha birçok zorlu hava koşulunda yarışacaksınız. Tabi ki bu havalarda yarışmak oldukça zor olacak, çünkü hava koşulları oyuna direk etki edecek ve sizi yoldan çıkartmaya kadar gidecek.

Hot Pursuit 2'yi split-screen mod'u sayesinde multiplayer olarak da oynayabileceksiniz. Bu da sizin için iyi bir haber olmalı. Ne de olsa bir yerden sonra yalnız başınıza oynamaktan sıkılabilirsiniz.

Bir oyunda ne kadar çok mod olursa, o oyun o kadar efendidir (iyidir demek istedim, ama sanırım diyemedim). Hot Pursuit 2'de de epeyce mod bulunuyor. Hot Pursuit, Quick Race ve Challenge (bu mod'da kendi ayarlarınızı kullanabiliyorsunuz) gibi bildiğiniz mod'lar oyunda yer alıyor, ama en eğlenceli mod `Championship`. Bu mod'da kendinizi geliştirip `Ultimate Road Racer` olabiliyorsunuz. Ayrıca yarışlardan kazandığınız paralarla arabanızı da geliştirebiliyorsunuz. Zira arabanızı boyamak bile parayla (oyunda yalnızca gerçek yaşamda kullanılan renkler bulunuyor). Hatırlarsanız Amiga'daki Street Rod'da da buna benzer şeyler yapabiliyordunuz.

Hot Pursuit 2'de, PC versiyonuna oranla çevredeki objelerle daha çok etkileşim içine girebiliyorsunuz. Yol kenarında bulunan hemen her şeyi, bonus toplar gibi uçurabiliyorsunuz. Bu da oyunu daha eğlenceli hale getiriyor. Unutmadan, her ne kadar `gerçek` arabalarla yarışsanız da, Hot Pursuit 2 tam bir arcade oyunu.

Görmedikleriniz, duymadıklarınız...

Need for Speed: Hot Pursuit 2'deki yapay zeka çok ileri seviyede. Rakipleriniz sizi yoldan çıkarmak için her şeyi yapacak (sıkıştırmak, önünüzü kesmek, kornaya basıp yol istemek ve yeri geldiğinde çarpmak, rakipleriniz için çok sıradan şeyler). Polislerin de rakiplerinizden pek aşağı kalır yanı yok. En önemlisi, polislerin farklı farklı karakterleri var. Eğer polis yanınıza geldiğinde alttan alırsanız, kurtulma ihtimaliniz yüksek. Bunun dışında Hot Pursuit 2'deki polisler çok daha zorlu. Bu defa sizi yakalamak için helikopterleri de kullanacaklar. Ayrıca Hot Pursuit'te olduğu gibi yerlere çiviler de koyacaklar ve her zamankinden daha iyi organize olacaklar. Tabi ki hız sınırını aştığınız zaman sizi hemen kıskanıp peşinize takılacaklar. Siz de bir yandan polise yakalanmamaya çalışırken, diğer yandan yarışı kazanmaya çalışacaksınız. Bu da adrenalinizin tavana vurmasını sağlayacak.

«Anlaşılan o ki, Electronic Arts artık PC'yi sevmiyor. Hot Pursuit 2 ile birlikte NBA Live 2002 'yi de PC için çıkartmadılar.»

Hot Pursuit 2'nin grafikleri de PS2'nin hakkını veriyor ve beklentilerinizi boşa çıkartmıyor. Arabalarda çok fazla sayıda poligon kullanılmış















NFS: HOT PURSUIT 2 **06.2002**

Tür • Araba Yarışı

Yapım • Black Box
Dağıtım • Electronic Arts

Tamamlanma • %95

İlk İzlenim • Hot Pursuit'in PS2 versiyonu, diğer Need for Speed oyunlarından daha eğlenceli olacak gibi görünüyor. Sanırım Electronic Arts PS2'de de bu işi kotaracak.

ve screenshot'lardan gördüğümüz kadarıyla grafikler PS2'yi zorlayacak kadar iyi. Arabaların tasarımlarıysa gerçekleriyle birebir olarak aynı olacak (sadece tasarımları değil, özellikleri de). Öyle ki, Murcielago'nun rüzgârlığının, aynı gerçek yaşamda olduğu gibi, hızlandıkça açıldığını görebileceksiniz. Oyundaki dinamik ışıklandırma efektleri ve yansımalar ise, sizi tam anlamıyla oyunun içine çekecek. Grafiklerin en güzel yanlarından birisi de çevre grafikleri. Yarışacağınız ortamlarda her an şelaleler veya tozlu patikalar görebileceksiniz. Ayrıca bazı yarışlar sadece kum ve nehir kıyısı gibi yerlerde geçecek. Ateşlerin üzerinden atlamanız gereken yolları saymıyorum bile.

Hot Pursuit 2'nin, PC versiyonundaki Hot Pursuit'te olmayan bir özelliği daha var: Hasar modellemesi. PC'de Need for Speed: High Stakes ile başlayan hasar modellemesi, Hot Pursuit 2'de de oldukça başarılı uygulanmış. Tabi ki hasarlar sadece görünüşte kalmayacak. Hasar aldığınız zaman arabanız ağırlaşacak, sağa çekecek veya kullanılamaz hale gelecek. Bunun için arabanızı çok dikkatli kullanmak zorunda kalacaksınız.

Oyunda trafiği kapatıp açmak sizin elinizde olacak. Bana kalırsa trafiğin açık olması her zaman için oyunu daha eğlenceli hale getirir.



Bunun yanı sıra, kısa yollar sayesinde kestirmeden rakiplerinizin önüne çıkabileceksiniz.

Eskide kalanlar...

Hot Pursuit 2 gerçekten de önemli farklılıklar içeriyor, ancak diğer yandan Hot Pursuit'le benzer olan yanları da var. Bunların en başındaysa tabi ki Need for Speed'in klasik oynanabilirliği geliyor. Hot Pursuit 2'de aracınızı kontrol etmek her zamanki gibi çok kolay olacak, ama dediğim gibi hava koşulları ve seçtiğiniz araba kontrolleri etkileyecek. Oyundaki sesler de Hot Pursuit'ten pek farklı sayılmaz, ancak müzikler baştan sona yenileniyor.

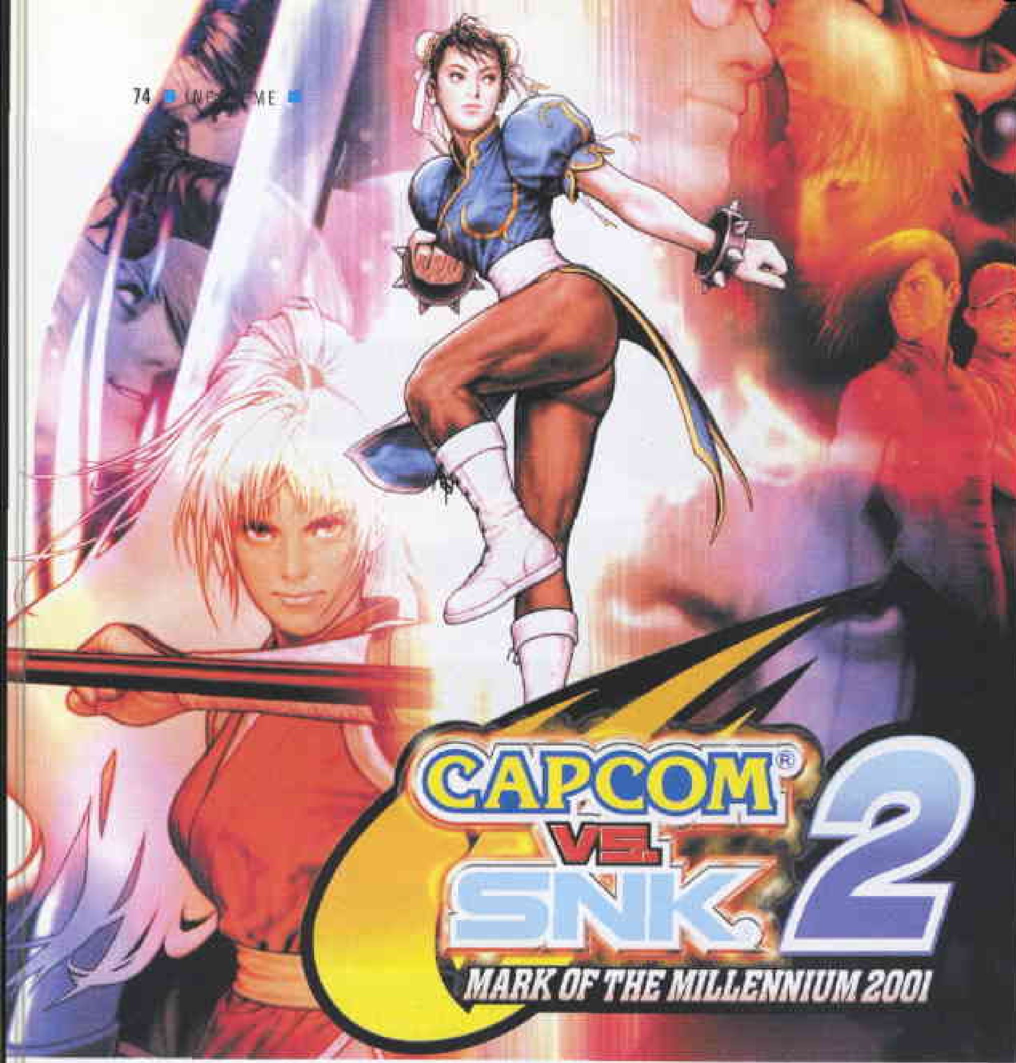
Mart, Nisan, Mayıs, Haziran...

Oyunu, PlayStation için Nascar 2001'i ve de gelecek olan NHL Hitz'i yapan Black Box geliştiriyor. Hot Pursuit 2, PS2'deki en iyi yarış oyunu olacak gibi gözüküyor. Ayrıca PC'deki Need for Speed: Hot Pursuit'ten de daha üstün özelliklere sahip. Hot Pursuit 2, 2002'nin ortalarına doğru piyasada olacak. O zamana kadar da biraz beklemeniz gerekecek.

Fırat Akyıldız I firat@level.com.tr

Hot Pursuit 2'deki arabaların sıralı tam listesi!

Aston Martin Vanquish
Aston Martin Vanquish HP
BMW M5
BMW Z8
BMW Z8 HP
Chevrolet Corvette Z06
Chevrolet Corvette SE
Dodge Viper GTS
Ferrari 360 Spider
Ferrari 360 Spider HP
Ferrari F50
Ford Crown Victoria HP
Ford Falcon
Ford Mustang SVT Cobra R
Holden HSV
Jaguar XKR
Lamborghini Diablo
Lamborghini Diablo HP
Lamborghini Murcielago
Lamborghini Murcielago HP
Lotus Elise
Lotus Elise HP
McLaren F1
McLaren F1 LM
McLaren F1 HP
Mercedes CL55 AMG
Mercedes CLK GTR
Opel Speedster
Opel Speedster HP
Porsche Carrera GT
Porsche 911 Turbo
Porsche 911 Turbo HP
Vauxhall VX220
Vauxhall VX220 HP









Son zamanların en çılgın, en geniş, en başarılı dövüşüne hoş geldiniz

Bilgisayar oyunlarıyla ortalama bir ilişkisi olan hemen herkes küçüklüğünde arcade dükkanlarındaki bir sürü makineyi jeton manyağı yapmıştır. Nice oyunlar yüzlerce defa bitirilmiş, günün akşamında da yorgun bir savaşçı misali evlere gidilmiştir (kendimden biliyorum, eminim yalnız değilimdir bu konuda). PC ve daha sonra konsol makinelerinin yaygınlaşmasıyla da o salonlardaki minik yaratıklar evlerde bedavaya bu sefer yüzbinlerce defa oynanmaya başlamıştı. Bunların en klasik olanları elbetteki 2D Beat'm Up dünyasının kralı Street Fighter olmuştur. İşte bugün sevgili Level halkı, tüm dünyanın gelmiş geçmiş en büyük 2D dövüş oyununu huzurlarınıza getiriyoruz. İşte karşınızda tüm gösterişiyle Capcom vs. SNK 2.

Oyun sanatının anı defteri

Capcom ve SNK arasındaki mücadele bundan bir iki ay önce SNK'nın kapılarını kapamasıyla sonsuza dek yok oldu. Bir sürü unutulmaz dövüş oyunlarının babasının böyle ölmesi üzücü olsa da, yaptığı resimlerle ölümünden sonra değer kazanıp ölümsüzleşen ressam misali, SNK'nın da yarattığı bir sürü karakter adeta hayata gıcıklık olsun diye tam gaz savaşmaya devam etti. Hem de en büyük rakibi Capcom'ın yarattığı karakterlere karşı! Capcom vs. SNK gerçekten yaratıcı bir fikirdi ve oyunseverler tarafından da epey ilgi gördü. Bu ikincisinde ise daha yeni karakterler, hareketler, farklı oyun mekanikleri, müzikler ve yepisyeni ve nefis 3D backround'larla karşımıza tekrar çıkıyorlar. Gerçekten de oyunu oynamaya başladığımda ilk izlenimim şu ana kadar hiç bir benzeri oyunda rastlamadığım derinlemesine teknik detaylar oldu. Eskiden olsa 10-15 karakter arasından bir tane seçer ve sırayla karşımıza gelenlerin hakkından gelirdik. Ya şimdi? 40 farklı karakter arasından 3 kişi seçiyor, aralarında güç dağılımı yapıyor, oynayacağımız oyun tipini sonra hareket grubunu, daha sonra mekanı seçiyor, ve onlarca hareket, kombo ve super vuruşlarla oynamaya çalışıyoruz!! Kısacası eğer ilk oyun size sığ gelmeye başlamışsa ve artık doyuramıyorsa ikincisi ilaç gibi gelecek.

«Eğer ilk oyun size sığ gelmeye başlamışsa ve artık doyuramıyorsa ikincisi ilaç gibi gelecek.»

Oyunda benim ilgimi çeken en önemli ve oynanışı ilginçleştiren özellik karakterinizi seçtikten sonra belirleyeceğiniz hareket grupları! İlkinde 2 olan ve "Grooves" diye adlandırılan bu hareket grupları şimdi tam 6 tane ve seçtiğiniz karakterden bağımsız olarak bazı temel hareketleri değiştiriyor. Her groove'un tüm özelliklerini burada vermeme imkan yok ama örnek vermek gerekirse C-Groove'da havada blok (havadayken geri) yapabileceğinizi, A-Groove'da kendi kombonuzu yaratabileceğinizi, P-Groove'da "parry" atak yapabileceğinizi (darbe geldiği anda ileri (aşağıdan geliyorsa aşağı) basın. Zarar almayacaksınız ve karşı atak için bir şansınız olacak), S-Groove'da özel savunma yapabileceğinizi (küçük yumrukla küçük tekmeye aynı anda basın), N-Groove'da gauge barınızı maksimum'a çıkarttığınızda özel hareketleri yaparsanız o hareketin "Max" versiyonunu yapabileceğinizi (bu, ekranda altta yer alan ve seçtiğiniz Groove'a göre darbe aldıkça veya verdikçe artan bir bardır, çeşitli seviyelere getirdiğinizde bazı farklı hareketler yapabilir veya verdiğiniz zararı arttırabilirsiniz) ve son olarak K-Groove'da kısa sıçrayışlar yapabilir ve yere güvenli bir şekilde düşebileceğinizi söyleyebiliriz (tam yere inerken üç yumruğa aynı anda basın, bu yere indiğiniz anda dönerek uzaklaşmanızı sağlayarak rakibinizin ani vuruşlarını engelleyecektir). Daha burada sayamadığım bir sürü özellik katan bu groove'larla tüm oyununuzu gerçek bir taktik- dövüş oyununa çevirebilirsiniz. Groove seçiminden başka diğer stratejik bir kural da oyunun "ratio" sistemi olacak. İlk oyunda toplam ratio'su 4 olan iki tane karakter seçiyordunuz (ya iki tane 2'lik, ya da birer tane 1'lik ve 3'lük.). Ratio karakterin genel gücü ve

HP'ini etkileyen bir ölçü ve şimdi CvS2'de bu 3 kişi üzerinde dağıtılıyor. İsterseniz bir karakterinizin biraz kuvetli olmasını sağlayabilir, ister eşit dağıtır, ister de tek bir adamınıza abanır ve yanına 2 zayıf karakter koyabilirsiniz.

Zengin ve daha şişkin eğlenceler

Oyunda seçebileceğiniz bir çok oyun tipi var. Ana menüde arcade'i seçerseniz karşınıza 3 seçenek gelir. "Ratio Match" az önce bahsettiğim puan sistemiyle oynayacağınız oyundur. "3 on 3 Match"da King of Fighters usulü 3'lü grubunuzu kurarak oynarsınız. "Single Match"da ise teke tek üç roundun ikisini alarak ilerlersiniz. Bunların haricinde bir de ana menüden Survival Mode'u seçerseniz ilginç 2 farklı oyun tipiyle karşılaşırsınız; bunların ilki olan All Survival'da herkesle 1 round yaparak oynarsınız; HP'niz her round başı dolar ve kaybettiğiniz anda oyun biter. "Infinity Survival"da ise her round'un sonunda HP'niz sadece bir miktar artar ve siz ölene kadar karşınıza rakip gelmeye devam eder.

Bu gibi oyunların en sevdiğim yanı ise kuşkusuz, çok özel hareketler yaptığınızda veya büyük başarılar elde ettiğinizde açılan yeni karakterler hatta yeni oyun tipleridir. Oyunda bu konuda hiç hayalkırıklığı yaşamayacaksınız. En basitinden bir örnek vermek gerekirse: Eğer oyun boyunca hiç koşmaz, bilgisayara 6'dan fazla ilk saldırı yaptırtmaz ve bilgisayara 3'den fazla özel hareket kullandırtmazsanız oyundaki mini boss'ları açarsınız. Eğer miniboss'ları yenerseniz seçtiğiniz groove'a göre gerçek boss'lardan birini açarsınız (SNK Groove'unda Shin Akuma'yı, Capcom Groove'unda da Ultimate Rugal'ı). Eğer onları da yenebilirseniz karakter ekranında onları seçme hakkınız olur. Ve o zaman da Arcade mode'u seçerken üçgen ve kare tuşlarına aynı anda basarak "boss battle mode"u seçerseniz. Eğer bu modu da oynayıp kazanırsanız oyunda ekstra seçenekler açılır. Nasıl? Derinlik etkileyici değil mi?



Bu arada oyunun konrtollerinden de bahsetmek gerek. Capcom bu konuda bir hayli şaşkınlık içerisinde sanırım çünkü, orjinal oyunları 6 tuşla oynanmasına rağmen, CvS 1'i 4 tuşla yapmışlardı. Ama şimdi yine 6 tuşa geri dönmüşler ve doğal olarak bu da zaten yeterince çok olan onlarca kombo ve özel hareketleri daha da zenginleştirmiş.

Sonuç itibariyle CvS2 benim hayatımda gördüğüm en büyük ve en uzun ömürlü dövüş oyunu. Her daim keşfedecek yeni tatları ve yeni güzellikleri var. Playstation sahibi dövüş tutkunları için pişman olmayacağınız ve koleksiyonunuzda bulundurmak isteyeceğiniz bir parça.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr






INFO-BOX	DÖVÜŞ

Bilgi İçin • www.capcom.com
Yapım • Capcom
Dağıtım • Capcom

Desteklenenler • Analog Kontrol, Dual Shock, 2 Oyuncu

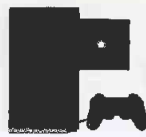
CAPCOM VS. SNK 2	84

Grafik • 2D grafikler karakterlerin bir sürü oyundan toplanması nedeniyle ve bazılarının diğerlerinin yanında sırıtmasından dolayı çok uyumlu olduğu söylenemez. Ama 3D backroundalar epey güzel ve etkileyici.

Atmosfer • Dergideki elemanlarla epey hoş zaman geçirdik. Yanınıza dövecek birini bulursanız, müthiş oluyor.

Ses • Oyunda yeni müzikler olsa da karakterlerin seslendirmeleri ve tekme/yumruk efektleri o kadar başarılı değil.

Oynanabilirlik • Karakter yönetimi daha önce benzeri oyunları oynayan insanlar için hiç zor değil, ama ilk anda tüm hareketleri kolaylıkla yapmayı da beklemeyin.





LEVEL CLASSIC

proevolutionsoccer



Fifa'nın yanına bir yaklaşamadığı inanılmaz güzellikte bir futbol oyunu.





Sonunda bu mükemmel oyunu yazmak nasip oldu. Öncelikle belirtmekte yarar var, bu, futbolu sevenler için bağımlılık yaratan bir oyun. Futbolu seviyorsanız bu oyunu ister istemez alacaksınız, oynayacaksınız ve oynatacaksınız.

İlk önce belirtmemde fayda var: ISS'i Fifa ile karşılaştırmak, açıkça oyuna hakaret etmek anlamına geliyor. Zaten Fifa 2002'deki bütün radikal değişimler Winning Eleven'dan (PS1'deki ünlü futbol oyunu) alınarak işlenmişti. ISS Pro Evolution Soccer da bir nevi Winning Eleven'ın PS2'deki devamı.

Batustita, Roberto Larcos, Revon

Her zaman olduğu gibi yine grafiklerden başlayalım, zaten oyunun çok sağlam olduğu bir kriter. Oyuncular gerçek hayattakilerle neredeyse aynı diyebilirim. Hele Edgar Davids, Barthez, Stam ve Cannavaro gibi oyuncular gerçek ile bire bir. Oyuncuların hareketleri de son derece gerçekçi, kafa toplarına sıçrayışları, pas aralarına girmeleri, topa vurmaları ve diğer bütün herşey.

Maalesef futbolun yalnız adamları hakkında bir paragraf açmak zorundayım. Evet kalecilerden bahsediyorum. Onlar da genel olarak iyiler ancak bazı tespit ettiğim hataları var yaptıkları hareketlerde: İlk olarak uzaktan şutlarda hemen hepsi hata yapıyorlar. Top ceza sahası çevresinde iken normalde kaleciler kale çizgisinde durmaya özen gösterirler, ancak oyunda altı pas çizgisinde durdukları için, havadan gelen şutlarda aşırtma goller yiyorlar. Ancak boyu uzun ve zıplama kabiliyeti yüksek kalecilerde böyle bir sorun oluşmuyor. İkinci olarak da kalecilerin karşı karşıya pozisyonlarda yaptıkları hatalar. Bu tip pozisyonlarda kalecinizi açtığınızda veya kendiliğinden açıldığında rakibin açısını kapamak yerine önünden çekiliyor ve kalenizin yarısı tamamen boş kalıyor. Siz de oynarken kalecinin dibinize kadar girmesini bekledikten sonra, kalenin o boş kısmını vurabilirsiniz, böylece rahat goller bulabilirsiniz.

«Oyun o kadar gerçekçi ki bunu kelimelere sığdırmam çok zor.»

Vasio, Radolno, Greggs

Müzikler için ise fazla söylenecek birşey yok. Menüleri keşfetmek ile meşgulseniz devamlı aynı tonda ve ritmde tekrar eden müzik bayıyor, ancak sadece ayar yapmak veya maça girmek için menülerde dolaşıyorsanız pek rahatsız ettiği söylenemez. Ancak training maçlarında çalan müzikten çok daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Training sırasında televizyonunuzun sesini kapatmanızı tavsiye ediyorum sizlere. Bu kadar delirtici, monoton bir müzik olamaz. Seslere gelince oyuncuların topa vurduklarında çıkan sesten oldukça memnunum, kulağa hoş geliyor. Seyirciler de güzel tezahürat yapıyorlar, gerçek futbol maçlarındaki ritmleri tuttuklarını gözlemleyebilirsiniz. Fifa'nın en çok başının ağrıdığı konuda ise ISS kesinlikle açık vermiyor. Spikerler oldukça yerinde ve iyi yorumlar yapıyorlar. Tek eksikleri bazen çok farklı auta giden şutlarda bile "Missed by an inch" demeleri. Ayrıca spikerler oyundan çıkan oyuncunun ismini söylemekte diretiyorlar. Örneğin siz Morientes'i çıkardınız yerine Savio'yu koydunuz. Top Savio'ya geldiğinde "Morientes" diyor spikerler. Tabii bunun sebebi benim arkadaşımdaki PS2'nin chipli olması da olabilir. Çünkü chipsiz PS2'de oynadığımda hiç böyle birşey dikkatimi çekmemişti.

Oyunun oynanışına gelirsek... Oyun o kadar gerçekçi ki burada anlatamam. Ama yine de bir deneyeyim. Örneğin en son FB-GS derbisini izleyenler Rapaiç'in golünü bilirler, o golün tıpatıp aynısın bu oyunda atma şansınız var. Gerçek hayatta futbolda ne yapılıyorsa bu oyunda da aynı şeyleri yaparak başarıya ulaşıyorsunuz. Rakibiniz defansın göbeğini kalabalık mı tutuyor? O zaman koyun iki tane uzun boylu forvet ileri, kanatlara hızlı iki adam koyun ve devamlı kanatlara inip orta yapın, emin olun en az bir gol bulacaksınız. Veya rakibinizin defansı yavaş mı, alın forvete 2 hızlı adam verkaçlar ile sıyrılın defanstan ve kaleci ile karşı karşıya kalın.

LEVEL CLASSIC

















Vapneta, Ramorio, Salsas

Oyun gerçekçi derken sadece bu tip pozisyonlardan ve oynanıştan bahsetmiyorum. Aynı zamanda oyuncuların istatistikleri de son derece gerçekçi. İstatistikler 100 üzerinden veriliyor ve Fifa gibi sadece 7 tane yok, yaklaşık olarak 30-35 tane istatistiki değer üzerinden değerlendiriliyor futbolcular. Mesela Batistuta'nın şut hızı 95, hedefi bulma oranı 94, yani bu demek ki ceza sahası etrafında bu adam boş kalırsa golü atması işten bile değil, Batistuta gerçek hayatta da böyle şut atıyor. Beckham'ın uzun pas yüzdesi ise 99, tamam bu biraz abartı gelebilir ancak şöyle bir düşünün, dünyada en iyi uzun pas veren futbolcu kim, aklınıza ilk Beckham gelecektir. Bir diğer örnek de Hakan Şükür, her ne kadar bu oyun yapılırken Inter'de forma şansı bulamıyor idiyse de, oyunun iyi kafa vuran adamlarından biri. Bu da demek oluyor ki, Konami'nin scoutları iyi çalışmış ve de her oyuncuyu çok iyi analiz etmiş.

ISS'in bence en büyük sorunu bazı oyuncuların isimlerini alamamış olması. İşin komiği ise Beckham, Barthez gibi oyuncuların isimlerini alabilmişken, Inter'deki Vampeta'nın ismini alamamışlar. Gerçek olmayan isimler insanı sıkıyor, üstelik de spikerler bunları sanki üstüne basarak söylüyorlar. Bence hiç söylemeseler daha iyi olacaktı.

Oynanabilirlikte ise ISS'in hiç bir problemi yok. Hayatında hiç PS oynamamış birisinin bile gamepad'e alışması en fazla 4 saatini alıyor. Oyuna alışmak ise oldukça kolay, ben 5-6 maç sonunda oldukça iyi oynamaya başladım.

Atmosfer hakkında ise tek söyleyeceğim şey bu oyunu 2 veya daha fazla kişi oynarken sıkça kavga edeceğiniz. Kavgalar da genellikle "Bala bak", "Ne şanslı adamsın hep önüne düşüyor", "Bariz kırmızı kart vermedi" gibi cümlelerle başlıyor. Sonra kafa göz yarılana kadar devam ediyor.

Oyundan bazı artılar ve eksileri sizlere sayacağım şimdi de. Öncelikle artılardan başlayalım ne de olsa saymakla bitmiyor. Topa vuruşlar son derece gerçekçi, örneğin yakına pas veren bir adam ile uzağa pas veren bir adam tamamen farklı hareketlerle topa vuruyorlar. Oyunda bugüne kadar görmediğim çok güzel bir özellik var, o da pasif ofsayt. Evet ilk defa böylesine akıllı bir oyun görüyorum. Eğer aktif alanda birden fazla adamınız varsa top adamınızın ayağına değmeden evvel ofsayt çalmıyor hakem. Böylece ofsaytta olmayan adamınızı seçip onu topa koştururîsanız ofsayt olmuyor, ancak zaten ofsayttaki adamınız ile topu alırsanız hakem düdük çalıyor. Bir diğer artı ise verkaçlar, eski WE serisinde verkaç tuşuna bastığınızda (L1+x) pası verdiğiniz adam otomatik olarka topu size geri atardı, ancak artık öyle değil: Verkaç tuşuna basıyorsunuz ve diyelim Ronaldo ile Vieri'ye pas veriyorsunuz, Ronaldo pası verdikten sonra ileri doğru hareketleniyor ancak Vieri otomatik olarak onun önüne atmıyor, çünkü artık Vieri sizin kontrolünüzde. İstediğiniz yere pas verme özgürlüğüne sahipsiniz. Eksilerden de kalecileri yukarılarda söylemiştik, geriye de futbolcuların koşarken topu ayaklarından çok açmaları kaldı. Tamam koşarken futbolcu topu ayağından açar ama Konami bunu biraz abartmış gibi geldi bana. Bir de kanattan yapılan ortalarda hücum adamı hareket edebilirken defans adamlarının bazen donmaları gibi bir bug da var.

Oyunda başarıya ulaşmanız için yapmanız gerekenler ise: Yavaş defanslara karşı hızlı adamlar kullanmak, hızlı defanslara karşı ise kanat akını yapmak. 22 metreden ve daha yakından kullandığınız frikiklerde geriye çekerek, 27 metre ve daha geriden kullandıklarınızda ise ileri basarak şut çekmeniz yararlı olacaktır. Kornerlerde ve frikiklerde x tuşu ile istediğiniz yöne falso vermeyi de unutmayın, bu sayede çok kafa golü bulacaksınız.

Son olarak da, bu oyunu şu cümle bittiği anda alın. PS2'niz yok ise gidin olan bir arkadaşınızı bulun ve sabahlara kadar bu oyunu oynayın. Açıkçası şu tatil günlerinde benim en büyük neşe kaynağım bu oyunu multiplayer oynamak. Bu oyun her haliyle bir klasik ve bunu sonuna hakediyor.

Can Kori I can@level.com.tr

INFO-BOX	FUTBOL

Bilgi İçin • www.pro-evolution-soccer.de/
Yapım • Konami Computer Entertainment
Dağıtım • Konami

Desteklenenler • 4 oyuncu, Analog Kontrol

PRO EVOLUTION SOCCER	96

Grafik • Bütün oyuncular gerçekteki hallerine çok benziyorlar.

Atmosfer • Futbol maçı sırasında kendinizi sahadaki bir futbolcu zannedebiliyorsunuz.

Ses • Gerçek tezahürat ritmlerini duymanız mümkün.

Oynanabilirlik • Kısa alışma süresi ve ondan sonra eğlenceli saatler sizleri bekliyor.



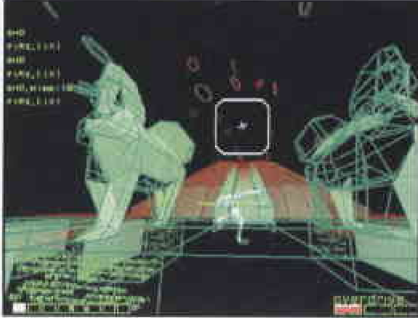




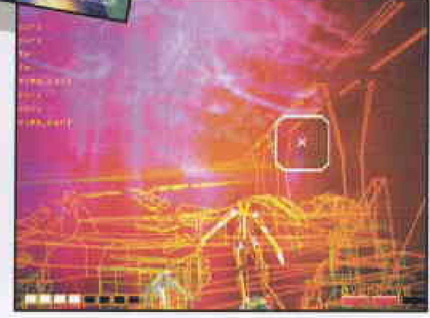
rez



Dup tıs! Dup tıs! Dup tıs!







PlayStation 2'de her an çok ilginç bir oyuna rastlayabilirsiniz. Rez de bu ilginç oyunlardan biri. Oyunda bir network sistemini hack etmeye çalışan, tanımlanamayan uçan bir objeyi yönetiyorsunuz (en azından ben tanımlayamadım, garip bir şeysiniz), ama asıl ilginç olan şey oyunun bir `music-shooter` olması. Yani daha açık olarak, oyundaki müziğin akışı biraz da size bağlı.

Rezzz...

Oyun boyunca kendinizi beş farklı level'da göreceksiniz. Bu level'lar aynı zamanda sizin haklarınızı simgeliyor. Oyuna `level 1` olarak başlıyorsunuz ve `level 5`e kadar ilerliyorsunuz. Beş level'da da görünümünüz ve ateş gücünüz farklı. `Level 0`dayken vurulursanız oyun bitiyor. Rez'de dört ayrı bölüm bulunuyor. Her bölümde de yalnızca on bölüm var. Oyunun çok kısa olduğunu belirtmeliyim (en fazla birbuçuk saatte bitiyor), ancak kısa olmasının sebebi sadece az bölüm olması değil, oyun aynı zamanda çok da kolay.

Rez, bildiğiniz shooter'lardan farklı oynanmıyor. Yalnızca karşınıza çıkanları vuruyorsunuz. İlerlemek için herhangi bir çaba da sarfetmiyorsunuz. Devamlı olarak kendi kendinize boşluğa doğru kayıyorsunuz. Dolayısıyla size sadece hedefi ekranda dolaştırmak kalıyor.

Dediğim gibi, Rez bir music-shooter ve oyunu asıl farklı yapan da bu. `X` tuşuyla ateş ettiğiniz zaman, aynı anda bir de `tık` sesi çıkarıyorsunuz. Bu sesle oyundaki müziğe uyum sağlıyorsunuz, ama müziğe katkınız bununla bitmiyor. Bölüm içinde düşmanlarınızı vurdukça müziğin ritmi değişiyor ve gitgide hızlanıyor. Bölümler ilerledikçe de müziğin hızı iyice artıyor. Bir yandan da basları dual-shock'lu gamepad'inizde hissediyorsunuz. Bu noktadan sonra adrenalininiz tavana vuruyor ve kendinizi bir anda oyunun içinde buluyorsunuz.

Sonra...

Rez tamamen vektör çizimlerden oluşuyor. İlk bakışta grafikleri biraz yadırgasanız da, sonradan Rez'in tarzına alışıyorsunuz. Herhalde bir network sistemi, oyuncuya bundan daha iyi yansıtılamazdı. Düşmanlarınızsa çok değişik tasarlanmış. Özellikle bölüm sonu boss'ları çok farklı (ve de güzel).

Oyundaki bölümler gerçekten çok kısa. Siz daha ne olduğunu anlamadan, bir anda önünüzde mavi kutuyu buluyorsunuz ve o mavi kutuyu vurarak bölüm geçiyorsunuz. Bu kutuyu kaçırırsanız diğer bölüme geçmek için bir dahakini bekliyorsunuz. Ayrıca bölümlerde yine rengi mavi olan ve kristale benzeyen parçacıklar var. Bunları vurdukça sol alttaki gösterge ilerliyor ve dolduğunda `level` atlamış oluyorsunuz. Yani şekil değiştiriyorsunuz.

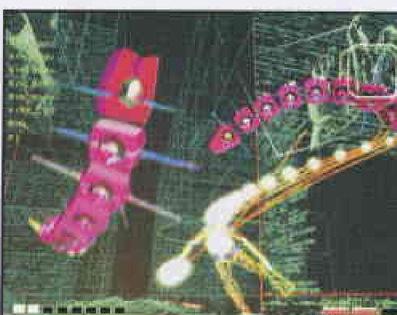
Hemen akabinde...

Tahmin edeceğiniz gibi Rez'in müziklerinin tümü tekno. Birçok kişi tekno müziği sevmeyebilir, ama bu oyuna da bundan iyisi olamazdı.

Rez kısa olmasına karşın başından sonuna kadar heyecanından hiçbir şey kaybetmiyor. Bence son zamanlardaki en iyi shooter oyunlarından biri. Her şeye rağmen bu oyunun herkesin hoşuna gideceğini de sanmıyorum.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr





INFO-BOX	AKSİYON

Bilgi İçin • www.rez-vibes.com
Yapım • UGA
Dağıtım • Sega

Desteklenenler • 1 Oyuncu, Dual Shock, Analog kontrol

REZ	70

Grafik • Diğer PS2 oyunlarını göz önüne alınca çok basit kalıyor, ama Rez'in de tarzı bu.

Atmosfer • Bir yerden sonra kendinizi tamamen oyuna kaptırdığınızı farkediyorsunuz.

Ses • Zaten oyun baştan sona ses. Oyunu oynarken yerinizde durmanız çok zor.

Oynanabilirlik • Çok basit. Yapmanız gereken tek şey karşınıza çıkan düşmanları vurmak. Bu da hiç zor değil.



ageofempires2 ageofkings

Age of Empires dünyasına konsolda sahip olmak sanıldığı kadar kolay mı?

Ticaret kafası denen mantığı her zaman hayranlıkla karşılarım. Belki de ticaretle çok işim olmadığı için olabilir. Age of Empires 2 CD'sini PS2'ye takarken de yine aynı şeyleri düşünmeye başladım. Bu sırada aklıma bence çok önemli olan bir soru takıldı: Acaba elimdeki CD'yi PS2 oyuncularının Age of Empires ihtiyacını karşılamak amacıyla mı hazırladılar? Yoksa sadece çok satmış bir ismi kullanarak bir de bu kapıdan para kazanmayı mı planlıyorlar?

Konsolda RTS

Age of Empires 2: Age of Kings hemen hemen PC'den hatırladığımız gibi. Hemen hemen diyorum çünkü ufak veya büyük bir kaç farkı içeriyor. Ya da dezavantaj mı desek? Ensemble Studios Konami'nin yardımıyla efsane oyunu PS2 platformuna taşımış. Birçok şeyi de PS2 platformuna uyarlamış.

Yeni nesil konsolların en büyük kozu grafik yetenekleriydi. Ama ne yazık ki Age of Empires'da bu yeteneklerden eser göremiyoruz. PC'den alınan grafiklerin üzerine hiç bir ekleme yapılmamış ve hatta çözünürlük düşürüldüğü için kaliteden de oldukça ödün verilmiş. Çözünürlüğün düşürülmesi ile detaylar yok edilmiş. Age of Empires çoğu insan için detaydan ibarettir. Bu yüzden PC'den sonra oynamak ve alışmak biraz zor gibi görünüyor.

Asıl yabana atılmayacak büyüklükte sorunlar elinize o koyu renkli, ufak, kablolu canavarı aldığınızda başlayacak. Gamepad ile gerçek zamanlı strateji nasıl oynanır? Deneyimlerim sonucunda vereceğiniz en ufak komutun bile bir bombardıman uçağından bomba bırakmayla aynı zorlukta olduğuna karar verdim. Joypad ile üniteleri seçmek oldukça zor. Arabirim PC versiyonunu görmüş olanlar için hiçbir yenilik taşımıyor. Hala kullanışlı. Yukarıda da bahsettiğim çözünürlük sorunu ekran alanı açısından da büyük önem taşıyor. Ne yazık ki çözünürlüğün düşük olması görülen alanı oldukça daraltmış. Bir yandan gamepad'in kullanıldığı alanı küçültüp kullanımı kolaylaştırırken diğer yandan da oldukça dar bir ekranda oyun alanını görmenizi zorlaştırıyor.

«Oynadığınız bir oyunun sizi mouse almaya zorlaması arkadaşlarınız arasında dalga konusu bile olabilir.»

AOE bildiğimiz gibi

Oyunun sisteminde veya oynanışında hiç bir fark yok. Hala görmemiş olanlar varsa diye kısaca açıklayayım. Oyunda her RTS oyunundaki gibi temel kaynakları toplayarak gerekli bina ve orduları oluşturup size verilen görevleri bitiriyorsunuz. Bu sırada bir yandan da çağ atlayarak gücünüzü ve teknolojinizi yükseltiyorsunuz.

Sanırım başta sorduğum soruların cevaplarını buldum. AOE fırtınası, PlayStation 2 platformunda iyi olmamış. Oyunun PC versiyonuna göre bir çok dezavantajı var. PS2 sahipleri bu haliyle tatmin olmayacaklardır. Hem oyunun mouse olmadan oynanmasının çok zor olması da mouse almak gibi maddi bir yük getiriyor. Yine de AOE diyorsanız...

Onur Bayram | onur@level.com.tr











INFO-BOX | **STRATEJİ**

Bilgi İçin • www.microsoft.com/games/age2/
Yapım • Konami
Dağıtım • Aral İthalat

Desteklenenler • Analog Kontrol, Mouse, 1-2 Oyuncu

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS | **66**

Grafik • PC versiyonu çok daha iyiydi. PS2'yi kendi başına değerlendirmek çözünürlük farkından dolayı daha mantıklı.

Atmosfer • Dar ekranda oynadığınız için her şey çok sıkışık gözüküyor. Geniş orduların zevki yok.

Ses • Kayıpsız geçirebildikleri tek şey olmuş.

Oynanabilirlik • Mouse yoksa cehennem. İlerde bombardıman uçağında hedef görevlisi olacaksanız iyi alıştırma olur.



LEVEL HIT

eccothedolphin: defenderofthefuture

Dalgaları aştım da geldim!

Ecco the Dolphin yunus oyunlarına çok farklı bir açıdan yaklaşıyor (ehem, olmadı). Farklı olan her şey güzeldir. Ecco the Dolphin de şimdiye kadar oynadığınız oyunlardan çok farklı, ama nasıl farklı? Şöyle ki...

Ecco

Ecco the Dolphin'de Ecco adındaki bir yunusu yönetiyorsunuz. Ecco'yla yapmanız gereken şeyse, hımm, nasıl desem... Dünyayı kurtarmak. Tamam belki konu pek farklı değil, ama bu o kadar sorun değil. Ne de olsa daha önce hiçbir oyunda bir yunusu yönetmediniz. Onun için diğer detayları kafanıza takmayın.

Oyunun çok basit bir mantığı var. Denizin altında epey tanındığınız için herkes sizden bir şeyler yapmanızı istiyor ve bu istekler sizin bölümlerdeki görevlerinizi oluşturuyor. Mesela ilk bölümde bir yunus yanınıza gelip, sizden kayaların altında kalan yavrusunu kurtarmanızı istiyor (onu Tuğbek kurtardı zaten, dayanamadı). Tabi yapmanız gerekenler her zaman bu kadar basit olmayabiliyor. Bunun yanında denizaltında köpekbalığı veya piranalar gibi birçok tehlike var. Gerçi bunlar sizi pek zorlamıyor, çünkü genelde hızlıca yüzerek yanlarından hemen kaçabılıyorsunuz. Sadece onlara çarpmamaya dikkat etmeniz gerekiyor. Unutmayın, siz bir yunussunuz ve enerjiniz sınırlı.

Aslan Ecco!

Oyunda bazı yerlerde kristaller göreceksiniz. Bu kristallere `kare` tuşuyla çağrı yolladığınızda, ekrana oyun hakkında bazı ipuçları geliyor. Çağrı tuşunu denizaltındaki diğer canlılarla iletişime girerken de kullanıyorsunuz. Aynı şekilde onlar da size yardım edebiliyor. Mesela bir yunus size denizde hangi canlının zararlı hangi canlının zararsız olduğunu anlatıyor. Bir şey daha: Ara sıra kafanızı sudan çıkartıp biraz nefes almanız gerekiyor.

Oyunun en eğlenceli yerlerinden birisi de klasik yunus numaralarını yapabiliyor olmanız. Denizin altından hızlıca çıkıp havada birkaç parande atabiliyor veya suyun üstünde kuyruğunuzla yürüyebiliyorsunuz. Bu hareketleri yapmak oldukça basit ve eğlenceli.

Asıl olay...

Ecco the Dolphin'in en vurucu yanıysa, denizaltını mükemmel bir şekilde yansıtması. Oyunu açtığınız andan itibaren Ecco'yla birlikte siz de denize dalıyorsunuz. Denizin altındaki su kabarcıkları ve dalgalanmalar harika gözüküyor. Bunun yanı sıra diğer canlılar da çok güzel tasarlanmış. Bunlar bir araya gelince kendinizi gerçekten de denizde yüzüyormuş gibi hissediyorsunuz. Zaten oyunu almanızı da bunun için istiyorum.

Oyunun kontrolleriyse sizi hiç yormuyor. İlk başlarda biraz yolunuzu şaşırsanız da, sonradan alışıyorsunuz ve zorluk çekmiyorsunuz.

Ecco the Dolphin'in sesleri de oyunun atmosferini hiç bozmuyor ve denizde olduğunuzu size bir defa daha hatırlatıyor.

Ne yapalım?

Ecco the Dolphin ilk bakışta ufak yaştaki oyuncular için gibi gözükse de, aslında herkesin sevebileceği bir oyun. Her şeyden önemlisi bu oyun insanı çok rahatlatıyor. Hiçbir şey yapmasanız bile kalkın denizin altında bir-iki tur atın gelin.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr







INFO-BOX | **AKSİYON**

Bilgi İçin • www.acclaim.com
Yapım • Appaloosa Interactive
Dağıtım • Acclaim

Desteklenenler • 1 Oyuncu, Dual Shock, Analog kontrol

ECCO THE DOLPHIN | **80**

Grafik • Denizaltı gerçekten harika gözüküyor. Dalgalanmalar müthiş. Ecco'nun hareketleri de oldukça esnek.

Atmosfer • Kesinlikle denizaltında olduğunuzu hissedebiliyorsunuz.

Ses • Çok fazla ses yok, ama olanlar gayet yeterli.

Oynanabilirlik • İlk başta biraz şaşırıyorsunuz ama ondan sonra her şey yerine oturuyor. Rahat ediyorsunuz.







LEVEL HIT



wipeoutfusion

Yerçekimine meydan okumaya hazırsanız, atlayın kokpite!

Wipeout bir kez daha aerodinamik kanunlarını hiçe sayarak karşımızda. Benzersiz kontrolleri ve stilize grafikleriyle PlayStation aleminde devrim yaratmış bir seriden bahsediyoruz burada. Wipeout serisinin bu kadar tutulmasının diğer önemli bir nedeni ise inanılmaz müzikleri; özellikle yeni bir Wipeout oyuncusu olarak, serinin ikinci oyununda Prodigy'den Firestarter'ın kullanıldığını öğrenince oyuna saygım bir kat daha arttı (merak etmeyin, Fusion da çok sıkı parçalar içeriyor) ve "Yerçekiminden kurtulmalıyım!" dedim kendi kendime. Seçtim gemimi, açtım müziği ve kökledim gazı, taaki ibre sonuna dayanana dek...

Saatte 1000 km mi?

Wipeout Fusion için yerçekimiyle dalga geçen en görsel yarış oyunu diyebiliriz aslında. Yarışlar geleceğin en çılgın roller coaster'larında yer alıyor. Gemiler inanılmaz hızlarının yanı sıra silahlarıyla da etkili olabiliyor. Studio Liverpool ekibi PS2'nin sınırlarını sonuna kadar zorlayarak 16 yarışçıyı da aynı ekrana sığdırmayı başarabilmiş, üstelik her biri farklı silahlarla ateş ediyorken. Pist tasarımları gerçekten inanılmaz ama altınızdaki canavarın hızına ne tropik yağmur ormanları dayanabiliyor, ne de ay kraterleri (40 farklı pist!). Hatta bazen hızınıza PS2 bile yetişemiyor ve hafif hafif öksürüyor. Neyse ki bu takılmalar dikkatinizi dağıtacak kadar sık meydana gelmiyor (aslında yüksek hızdan bunaldığınız anlar için bu takılmalar birebir). Gözleriniz renkleri birbirinden ayrıştırmaya çalışırken, parmaklarınız da sürekli frenleri pompalıyor olacak; o kadar hızlı ivmeleniyorsunuz ki virajlarda kafayı gözü yarmamak için frenlere asılmanız gerekiyor.

Katarım tozu dumana...

Tabii hız kesmenizde uçuk pist tasarımlarının da önemli bir payı var. Arka arkaya gelen looplar ve çoktan seçmeli yollar kafanızı bir hayli karıştırabiliyor. Bazen yolun üstünde mi yoksa altında mı olduğunuzu bile ayıramıyorsunuz. Pistler biçimlerinin yanı sıra görsel efektleriyle de göz dolduruyor, özellikle hava koşulları ve toz-duman efektleri çok şık bir şekilde kullanılmış. Örneğin önünüzde bir gemi dağıldığı zaman, geriye sadece kalın bir duman tabakası kalıyor ve siz de son sürat bu bulutu yarıp geçiyorsunuz. Peki bir duman bulutuna dönüşmemek için ne yapmak gerek? Tabii ki kesinlikle bir gözünüz kalkanlarda olmalı. Her bir yere çarpışınız veya her vuruluşunuz kalkanınızdan bir seviye götürüyor. Neyse ki pite girerek kalkanınızı doldurabiliyor ama zamanınızdan da yemiş oluyorsunuz (en iyisi zorunlu kalmadıkça piti kullanmamak).

Farklı modlar, farklı amaçlar

Modların değişik tatlarda olması oyuna hareket getirmiş. Birinde (AG League) amacınız rakiplerinizi temizlemekken, diğerinde (Challange) zamana karşı yarışıyorsunuz. İlle de şampiyon olucam diyorsanız, şimdiden uzun saatlere hazırlanın. Tabii en zevklisi bir arkadaşınızla oynamak. Multiplayer modunda 'control jammer' gibi süper silahlar var. Müzikler zaten süper; Utah Saints, Orbital soundtrack gruplarından sadece birkaçı. Başlangıçta belki biraz afallıyorsunuz ama birkaç gemi dağıttıktan sonra tam bir trafik canavarına dönüşüyorsunuz! Hız tutkunları bu oyunu kaçırmamalı...

Güven Çatak | guven@level.com.tr









INFO-BOX	YARIŞ
Bilgi İçin • www.sony.com	
Yapım • Studio Liverpool	
Dağıtım • Sony Computer Entertainment	
Desteklenenler • Analog Kontrol, Dual Shock, 2 Oyuncu	

WIPEOUT FUSION	76
Grafik • Pist tasarımları inanılmaz uçuk. Hava koşulları ve toz-duman efektleri çok başarılı. Grafik motoru arada sırada tekliyor.	
Atmosfer • Hızın yarattığı acayip bir atmosfer var (müziğin katkısını da unutmamak gerek). Looplara girip çıktıkça renkler gözünüzün önünde birbirine giriyor.	
Ses • Soundtrack sağlam İngiliz gruplarından oluşuyor ve haliyle müziği köklediğiniz için ses efektlerini pek umursamıyorsunuz.	
Oynanabilirlik • Başlangıçta alışmak biraz zaman alıyor, özellikle seriye yabancıysanız ilk 10 dakikayı asabiyetle geçiriyorsunuz.	



deltaforce urbanwarfare

Serinin yeni oyunu PC yerine PS One için yapılıyor...

Bir PlayStation klasiği olan Medal Of Honor serisi, MOH Allied Assault ile şu aralar PC' leri sallamakta. İşte transferde ikinci bomba; dünyaca ünlü PC oyunu Delta Force da, PlayStation' a geliyor.

Dört senede üç oyunu yapılan NovaLogic' in Delta Force serisi, dünya çapında 2.6 milyon adet satıldı. Bu popüler oyunun en son versiyonu ise, muhtemelen sistemimizdeki son FPS olarak karşımıza çıkacak.

Charlie 1, do you hear me?

Oyundaki Delta Force ünitesi, gerçekte İngiliz Özel Havacılık Servisi' nden (SAS) sonra 1979 yılında Birleşik Devletler tarafından kuruldu. Bu deniz aşırı komandoların amacı, rehine kurtarma ve devletin diğer gizli operasyonlarında anti-terörist birlik olarak hizmet vermekti. Ünitenin her üyesi, yakın çatışmalarda dünyanın en başarılı askerlerinden seçmeydi. Delta Force' un düzenleme esasları ve gerçek gücü büyük bir sır olarak kalmakla beraber, 82. Airborne, Yeşil Bereliler Özel Kuvvetleri ve Army Rangers gibi diğer seçkin askeri kurumların da, Delta Force' a resmi olmayan bağları olduğu sanılmaktaydı.

Alien vs. Predator' ün yapımcısı olan Rebellion tarafından hazırlanan Delta Force: Urban Warfare, PC' ye göre birazcık daha farklı özellikler taşıyor. Bu kez oyuncular genelde dağlık araziler yerine, daha çok şehir merkezlerinde ve kapalı alanlarda çatışmalara girecekler. Teröristlerin kozları ellerine alıp, dünyayı tehdit etmelerini önlemek için, çeşitli yerlerde geçen on iki görevi başarıyla tamamlamanız gerekiyor. Oyun bu yeni görevlerin yanı sıra, yeni ekipmanlar ve sağlam bir hikaye ile de desteklenmiş. Bir an bile durup dinlenemeyeceğiniz Delta Force: Urban Warfare'de gizli taktiklerinizi, sert çatışmalarla birleştirecek, bazen çaktırmadan binalara sızacak, bazen de zamana bağlı görevleri yetiştirmeye çalışacaksınız. Bunları yapmak için ihtiyacınız olan her şeye sahipsiniz. Saldırı ve keskin nişancı tüfekleri, el bombaları, roket atarlar, uzaktan kumandalı patlayıcılar, gece görüşü, termal kamera, radar ve güvenlik kamerası bozan ekipman. Örneğin bir banka soygununun üstesinden gelirken rehineleri korumalı, kurtarmalı, düşmanları ele geçirmeli veya cesetleri saklamalısınız.

DELTA FORCE: URBAN WARFARE 05.2002

Tür • FPS

Yapım • Rebellion
Dağıtım • NovaLogic

Tamamlanma • %90

İlk İzlenim • NovaLogic' in başarılı FPS serisi, uzun tasarım süresinin ardından PlayStation sahiplerini de sevindirecek gibi görünüyor.

Charlie 1 is Down!!! I repeat, Charlie 1 is Down!!!

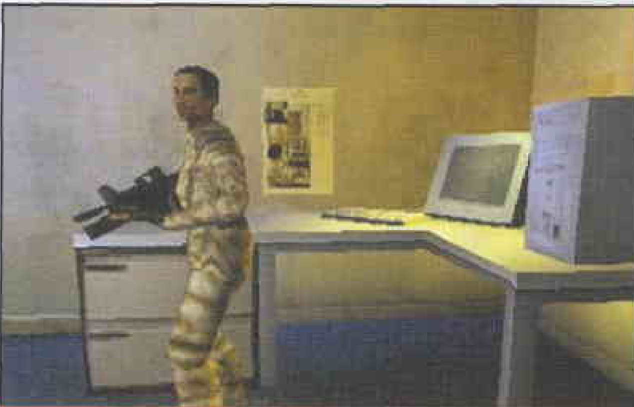
PlayStation için bu kadar ciddi oyun kıtlığının yaşandığı böyle bir zamanda, Delta Force gibi iddialı bir ismin geliyor olması bana çok güzel şeyler düşündürüyor. Oyun üzerinde uzun zamandır çalışılıyor, birçok özellik yeniden ve çok ayrıntılı şekilde elden geçiriliyor. Yapay zeka, partikül sistemi ve grafik motoru tamamen yeni. Oyundaki bütün karakterlerin hareketlerini, üşenmeden motion capture kullanarak aktarmışlar. Çevre de sandığımdan daha interaktif; camlar kırılıp, kapılar patlatılabiliyor, her yere mermilerin izi çıkıyor.

Bu kadar güzel özelliği duyduktan sonra yine PlayStation' ın sistem özellikleri aklıma geliyor. Sanki bu oyun da, Rainbow Six: Rogue Spear' in PSX versiyonu gibi oynanamaz durumda olabilir gibi geliyor birden insanın aklına. Bu dediğim olmazsa çok iyi bir oyun ile karşılaşacağımız kesindir. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr







Karakterler imkanlar dahilinde iyi çizilmiş



Stepneyi evde unutmuşuz galiba ama...



eve thefatalattraction

Japon piliçleri ilginizi çeker mi?

C's Ware, dijital çizgi roman maceralarından birisini PlayStation oyun konsoluna getiriyor; "Eve: The Fatal Attraction". Aslında bu oyun, bir serinin devamı niteliği taşıyor. Daha önce Sega' nın 32 bitlik oyun konsolu Saturn için, Eve Burst Error, Eve The Lost One ve Eve Zero isimli oyunlar yapılmıştı. Eve serisi hiçbir zaman Saturn klasiği olmadı; PlayStation klasiği de olmayacak gibi görünüyor. Bir dönem Jaleco, Kid, C' s Ware ve Seta gibi firmaların gelen Strip Mah-Jong, pornografik çizgi roman Bring It On!, Yu-No, Suchie Pai, Super Mah-Jong, Pia Carrot gibi oyunlar, insanları bayağı oyalamıştı. PlayStation, Saturn'ü dağıtmış, Saturn de bu işlere platform olmuştu (bi nevi kötü yola düşme denebilir:). Gelelim esas soruya. Eve: The Fatal Attraction, erotik bir oyun mu? Dürüst konuşmak gerekirse Eve serisi erotik değil, hiçbir zaman da olmadı.

Ölümcül çekim

Yakın gelecek bilim-kurgu dedektif macera serisi Eve' nin yapımcısı, bir zamanlar Pepsiman ve Can Can Bunny Extra gibi oyunları da hazırlayan "Kid" firması. Ama artık C's Ware ismini taşıyor ve para kazanmak için gerçekten güzel bir taktik uyguluyor. Ne kadar yeni nesil konsollar revaçta da olsa, doksan milyon satmış bir PlayStation'a böyle değişik bir oyun çıkartmak çok mantıklı. Meydan da boş zaten, oh gelsin paralar.

Oyunda Kojirou Amagi isimli ajan, seçkin bir hükümet ajanı olan Marina Hojyo ile paralel bir yol izliyor. Resimlerde gördüğünüz, eli bıçaklı orta yaşlı adam, Andou şirketi başkanının evini ve ikiz kızlarını (Mika ve Miki) tehdit ediyor. Adamın elindeki bıçakla parçalanmış bir ceset bulununca da ortalık karışıyor. Konu bizim iki hükümet ajanının ilgisini çekiyor. Araştırmaya aynı zamanda Andou tarafından görevlendirilen bir özel dedektif de katılıyor. Olayı bağımsız olarak inceleyen özel dedektif Katsuragi, eski arkadaşı olan Bayan Kojirou' nun yardımını istiyor (tamam, belki eski arkadaşından biraz daha fazlası olabilir).

Fitne fücur işleri

Eve serisi, çok hareketli bir çizgi film tadında değil. Daha çok durgun çizimlere ve fazlasıyla öne çıkan seslendirmelere dayanıyor. Önceki oyunlara göre çok daha iyi bir ara yüze sahip. Etrafı inceleyip karakterlerle etkileşime girebilmek için çok fazla yol var, ancak karakterler ve hikaye derinliği istenilen düzeyde değil. Adventure tarzı oyunların ilk zamanlarında olduğu gibi düşmanlarınızla sadece ölme öldürme ilişkisine girmiyorsunuz. Bu kez başka çeşit temas yolları da sunuluyor (öhöms). Etrafı ve olayları araştırmak için sıkışmıyor, rahat rahat geziyorsunuz. Oyundaki hatunlar da sık sık cilt göstermekten çekinmiyorlar (bunu söylememi bekliyordunuz değil mi?)

EVE THE FATAL ATTRACTION	05.2002
Tür • Macera	
Yapım • C' s WareShaba Studios	
Dağıtım • Himeya Soft	
Tamamlanma • %80	
İlk İzlenim • Bayanlara, çocuklara ve kalp rahatsızlığı olan erkeklere tavsiye edilmeyen bir macera oyunu.	

The Fatal Attraction Mayıs ayında piyasaya çıkıyor. Oyun Japonya kökenli, ama bu yazıyı okuyan bazı satıcılar ithal eder artık:) Bütün bu yazdıklarımın sonucu olarak sakın oyunun çok mükemmel olduğunu zannetmeyin. Eve: The Fatal Attraction, ortalama, ama farklı tarzda bir oyun. Hep aynı oyunlardan sıkılanlardansanız, beklemeye başlayın. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr









"Seni seviyorum Eduardo"



"Bırak o kızı!"



"Kızlarımız pek de şeker..."



hotwheels extremeracing

Hot Wheels kısmı kabul edilebilir, ama kesinlikle Extreme değil!

Bi Crash Team Racing ile Twisted Metal'i karıştırın, üzerine canavar kamyona, bota ve hatta uçağa bile dönüşebilen arabalar ekleyin. İşte Hot Wheels: Extreme Racing. Güzel görünüyor değil mi? Ama hemen elinizi cebinize götürmeyin.

Deja – vu...

Oyunda turnuva, zamana karşı yarış ve tek kişilik seçeneklerinin yanı sıra, dört kişiye kadar multiplayer desteği de mevcut. Amaç bol bol yarış kazanmak, kazandıkça da yeni alanlar açmak ve araçlarınızı modifiye etmek. Tek kişilik mod için 12, multiplayer mod için de 12 ayrı bölüm var. 24 fena bir sayı gibi gözükmese de, biraz aldatıcı olabilir. Lavlarla kaplı bölümlerden buzlu gerçeklere, ve hatta uzayın derin köşelerine gidiyorsunuz ama deja-vu; neredeyse tüm bölümler aynı. Yani sulu bölümde lav yerine su koymuşlar diyebiliriz.

Kontroller fazlasıyla kolay. İlerlemek için X'e basmanız yeterli. Fren ve el freni ekleme gafletinde de bulunmuşlar, ama pek kullanılmıyor (gelin şunu "hiç" yapalım). Benim bildiğim, oyunlarda el freni aracı çevirmek için kullanılır ama burada araç dönmüyor. Bu bana aç olduğum bir akşam, boş bir pizza kutusu vermek gibi bir şey. Pizza severim ama boş kutuyu ne yapayım?

Yol boyunca güdümlü roketlerden mayınlara kadar çeşit çeşit silah ile karşılaşıyorsunuz. Alması kolay, sadece üzerlerinden geçiyorsunuz, ama kullanması zor. Zaten çok az dozda verilen bu silahlardan aynı anda birden fazla taşıyamıyorsunuz. Yani bir kez ateşledikten sonra savunmasız kalıyorsunuz.

Sanırım oyunun en güzel tarafı araçların dönüşümü. Aracınız dört değişik şarta göre otomatik olarak değişiyor. Düşünsenize, uçağa dönüşmek ne kadar keyiflidir. Ama değil. Uçarken aşağı, yukarı hareket edemiyorsunuz; sadece sağa ve sola. Bunun neresi uçmak? Bu da bir başka boş pizza kutusu...

Ses mi varmış?

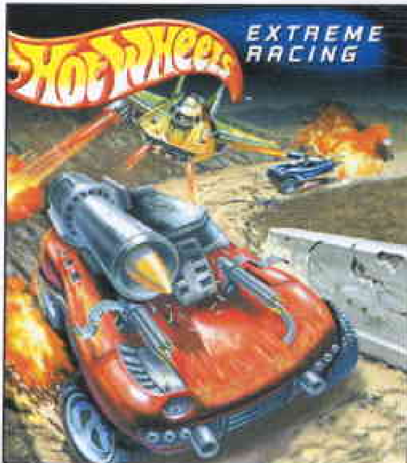
Oyun multitap aparatını destekliyor. Dörde bölünmüş ekranda üç arkadaşınızla takım oluşturabiliyorsunuz. Fakat hep aynı şeyleri yapmaktan çok çabuk sıkılıyorsunuz. Bu arada ilginçtir, multiplayer, tek kişilik moddan çok daha hızlı çalışıyor. Genelde hep tersi olurdu. Oyunumuz grafik açıdan da mükemmel değil, ama çok ciddi teknik problemleri de yok. Bazı yerlerde yavaşlama ve kamera problemleri var, lakin oynanışa hiç etki etmiyor. Bölümler pek etkileşimli değil. Yani lava düşmek gibi bir durum söz konusu değil. Patlama ve alev gibi efektler güzel. Aaaa, oyunda ses de varmış, hiç farkında değilim. Ha sesini kapatmışım da ondandır. Bilmem anlatabildim mi.

Yani diyeceğim o ki, ortada görünen kusur yok ama eğlence de yok. Oyun niçin oynanır? Eğlenmek için. Pizza niçin alınır? Yemek için. Boşverin bu oyunu, gelin ben size hamburger ısmarlayayım :) Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

INFO-BOX	YARIŞ
Bilgi İçin • www.konami.com	
Yapım • HotGen Studios	
Dağıtım • THQ	
Desteklenenler • Multi-tap, Dual Shock, Analog Kontroller, 4 Oyuncu, 1 Memory Blok	

HOT WHEELS EXTREME RACING	55
Grafik • Menüler oldukça sade. Birazcık kamera problemi var ama teknik açıdan başarılı bir oyun.	
Atmosfer • Bu oyunu severseniz defalarca yarışmak isteyeceksiniz; ama muhtemelen sevmeyeceksiniz.	
Ses • Müzik rezalet, sesler ile kaka sınıfı geçiyor.	
Oynanabilirlik • Kontroller kolay çünkü yapacak fazla bir iş yok. Araç çeşitliliği az. Bölümler neredeyse birbirlerinin aynısı.	













monsters inc. screamteam

Film süper, ya oyunu nasıl?



INFO-BOX	PLATFORM

Bilgi İçin • www.konami.com
Yapım • NONE
Dağıtım • Disney Interactive

Desteklenenler • Dual Analog Kontroller, 1 Oyuncu, 1 Memory Blok

MONSTERS INC.: SCREAM TEAM	73

Grafik • Makul, ancak aralardaki mükemmel videolara hiç uyum sağlamıyor.

Atmosfer • Tam bir çocuk oyunu.

Ses • Çocukları korkutmaya devam edin ve ne demek istediğimi görün.

Oynanabilirlik • Kontroller çabuk öğreniliyor. Kamera nadiren problem çıkarıyor.

Eğer filmini görmediyseniz hemen gidin. Toy Story ve A Bug' s Life gibi başyapıtlara imzasını atan Pixar, yine iyi iş çıkarmış. Neyse, filmini fazla anlatmayacağım, gelelim oyuna.

Çığlığın gücü...

Monsters Inc.' de ana karakterler dev, mavi bir yaratık olan Sulley ve küçük, yeşil, tek gözlü bir canavar olan Mike. Her ikisi de, canavarların yaşadığı değişik bir boyut olan Monster World'e aitler. Monsters Inc. adında bir şirket için çalışıyorlar ve işleri de çocukları korkutarak, onların çığlıklarını toplamak. İlginç ama çığlıklar özel tanklarda depolanıyor ve daha sonra şehirlerinde enerji olarak kullanılıyor. Çığlık toplamak için, özel kapılardan insanların dünyasına geçiyorlar.

İşte biz de bu platform oyununda, Mike ve Sulley'i yönlendirerek çocukları korkutup, çığlıklarını toplamaya çalışacağız. Bunun için her tarafı didik didik aramamız gerekiyor. Korku metrenizi arttırabilmek için Primordial Ooze denen zerzevatı topluyorsunuz. Daha fazla Ooze topladıkça, daha çeşitli renkte çocukları korkutabiliyorsunuz. Kırmızı çocuklar en zor, maviler ise en kolay korkanları. Eğer korku metrenizde olmayan renkte bir çocukla karşılaşırsanız, sadece size gülüp geçiyor. Weletleri korkutmak için oyunun gösterdiği kombinasyonda düğmelere hızlıca basmanız gerekiyor. Ayrıca Bag 'O Calorie denen bir başka zerzevat enerjinizi dolduruyor, üzerinde resimleriniz olan paralar ekstra hak veriyor, bir de "M" logolu paralardan onar tane topladığınızda yeni bölümler açılıyor.

Oyunda beşi kent, beşi çöl, beşi de kutuplarda geçen toplam on beş bölüm var. Bölümlerdeki başarılarınıza göre bronz, gümüş veya altın ödüllerini alıyorsunuz. Alışılageldiği gibi her bölümü bitirdiğinizde, filmden alınan videoları seyredebiliyorsunuz. Bu durum ciddi anlamda oyunu sürüklüyor.

Kontroller bir platform oyununa göre gayet iyi. Kamerayı hareket ettirme ve birinci kişi perspektifine geçebiliyor olmanız büyük artılar. Grafikler için kısaca makul denebilir. Şu filmden alıntı videolar işi biraz bozuyor. Pixar' ın videolarında çok güzel renderlenmiş Sulley' nin tüylerinden sonra, küp gibi poligonal Sulley' i oyunda görmek pek hoş olmuyor.

Robot çocuklar da korkar!

Oyunun en kötü tarafı sesleri. Müzik ve ses efektleri klasik "Disney", ama seslendirme çok kötü. Orijinal filmde bu işi yapan Billy Crystal ve John Goodman oyunda çalışmamış ve videolarla oyun arasında çirkin ses farkları var. Bir de robot veletleri korkutma meselesi var ki, ölüyü bile uyandıracak iğrençlikte sesler çıkartıyorlar herifler. Biz buna gerçekliğin istenmediği an diyoruz.



Diğer Disney yapımlarının aksine, Monsters Inc.' de geçilmesi imkansız rakipler veya karın ağrısı bosslar yok. Tamamen rahat, relaks, eğlenceli (sesini kıstığınız zaman) bir çocuk oyunu. Kesinlikle vahşet içermeyen bu oyunu rahatlıkla küçüklere alabilirsiniz. Yok çocuğunuza almayıp, "-ille de ben oynicam" diyorsanız, gece yarısı gizlice oynayın bari. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ I megaemin@level.com.tr







soulreaver2

Raziel'in macerasını çözmeye kaldığımız yerden devam ediyoruz...

Raziel'in maceraları tüm hızıyla devam ediyor ve biz de sizi vakit kaybetmeden açıklamamızla baş başa bırakıyoruz!

23 – Uschtenheim

Tekrar Uschtenheim'desiniz. Şehre geri girmeye çalıştığınızda kapının kapılı olduğunu göreceksiniz. Duvarın üzerine zıplayın, düşmanları öldürün ve kolu çekin. Böylece kapı açılacaktır. Ayrıca buradaki kayıt noktasını kullanmayı da unutmayın. Uschtenheim'e ilk girişinizde kullandığınız kapıya doğru gidin ve sol taraftaki kolu çekerek kapıyı açın. Amacınız Swamp'a ulaşmak, yolu tarif etmiyorum çünkü yukarıda ayrıntılı biçimde anlatmıştım.

24 – Swamp

Kayıt noktasına ulaşana kadar yolda ilerleyin. Kemeri geçtikten sonra U dönüşü yapın ve ikinci kemere ulaşın. Bunu da geçip checkpoint'e ulaşana kadar yolu takip edin. Checkpoint'in sol tarafında Time Streaming Device'ın kapısını göreceksiniz. Kapıya Air Reaver ile ateş edip parçalayın. Yerde Air Reaver sunağı görene kadar bu yeni açılan yoldan ilerleyin. Sunağa Air Reaver'ı sokun ve esintiyi kullanarak odanın yukarısına ulaşın. Yolu takip ederek yaklaştığınızda kayarak açılan kapıları bulun. Bu kapılardan geçin.



25 – Time Streaming Device

Mor küreye doğru yürüyün ve aksiyon düğmesine basarak çalıştırın. Bilmediğiniz bir çağa ulaşacaksınız, dışarı çıkın ve checkpoint'e dokunun. Yolu takip edin, aşağı atlayın ve çıkıntıya ulaşmak için önünüzdeki duvara tırmanın. Karşınızdaki kapıdan çıkınca kendinizi yine Swamp'ta bulacaksınız.

26 –Swamp

Uschtenheim'e doğru yola çıkın ve kayıt noktasını kullanın. Kayıt noktasını geçtikten sonra bir demo izleyeceksiniz. Demonun ardından sağ taraftaki duvara doğru gidin. Yerdeki Air Reaver sunağında Air Reaver'ı kullanın. Esintiyi kullanarak yukarıdaki çıkıntıya ulaşın ve duvardaki açıklıktan geçin. Yolu takip edip checkpoint'i biraz geçince Raziel Sarafan savaşçılarını görecek. Soul Reaver kullanarak onları öldürün ve odanın sağ tarafındaki duvardan tırmanın. Burada da Sarafan savaşçıları bulunuyor. Yoldan ilerleyin ve karşınıza çıkanları öldürün. Geniş odaya ulaştığınızda üçü büyüyle, üçü silahla saldıran düşmanlarla karşılaşacaksınız. Soul Reaver kullanarak öncelikle büyü kullananları öldürün. Diğerlerini de öldürdükten sonra soldaki yoldan ilerleyerek bir kez daha Uschtenheim'e ulaşın.

27 – Uschtenheim

Önünüzde kemere zıplayın, düşmanı öldürün ve kolu çekerek aşağıdaki kapıyı açın. Kapıdan girince kısa bir demo izleyeceksiniz. Şimdi şehrin karşı tarafına gidin ve bu sırada şehrin ortasındaki kayıt noktasını kullanın. Kapıya ulaştığınızda kolu kullanarak kapıyı kaldırın. Geniş yuvarlak odaya ulaşana kadar ilerleyin ve buradaki dört düşmanı öldürdükten sonra odanın kuzeybatı tarafındaki alçak çıkıntıya zıplayın. Arkadaki duvara tırmandıktan sonra yolu takip edin ve yolun sonundaki duvardan da tırmanın. Yolu izleyin, kayıt noktasını kullanın ve dağa yaklaştığınızda çıkacak olan demoyu seyredin. Donmuş göle atlayın ve Spectral Plane'e geçiş yapın. Buzdaki deliklerden birinden aşağı atlayın ve suyun altında bir tünel bulana kadar kuzeye ilerleyin. Tünele girin ve içerideki Mavi Portalı kullanarak Material Plane'e geçin. Tünelin sonuna kadar yüzün, yukarı giderek sudan çıkın.

28 – Janos Audron's Retreat

Ortaya doğru ilerleyip etrafınıza baktığınızda hemen önünüzde bir Sentry Eye göreceksiniz. Sola giderek checkpoint'e dokunun. Yokuşta çıkın ve yolu takip edin. Odanın ortasındaki platforma ulaştığınızda, Air Reaver şarjının bulunduğu platforma doğru uçun. Air Reaver'ı şarj edin ve orta platforma geri dönün. Dümdüz ileri gidin ve karla kaplı yoldan yürüyün. Yolun sonunda göreceğiniz kırık duvarı yıkmak için Air Reaver kullanın. Donmuş göle atlayın ve sola doğru gidin. Çıkıntıya zıpladıktan sonra Sarafan savaşçılarını Soul Reaver kullanarak öldürün. Yerdeki Air Reaver sunağının üzerinde Air Reaver'ı kullanın ve esintinin yardımıyla yukarıdaki platforma ulaşın. Buradaki Sarafan'ı öldürdükten sonra Dark Reaver şarjını kullanın. Şimdi donmuş göle geri dönün ve çıktığınız yola geri girin. Odanın ortasına ilerleyin ve Sentry Eye'e Dark Reaver ile ateş edin. İleri koşun ve



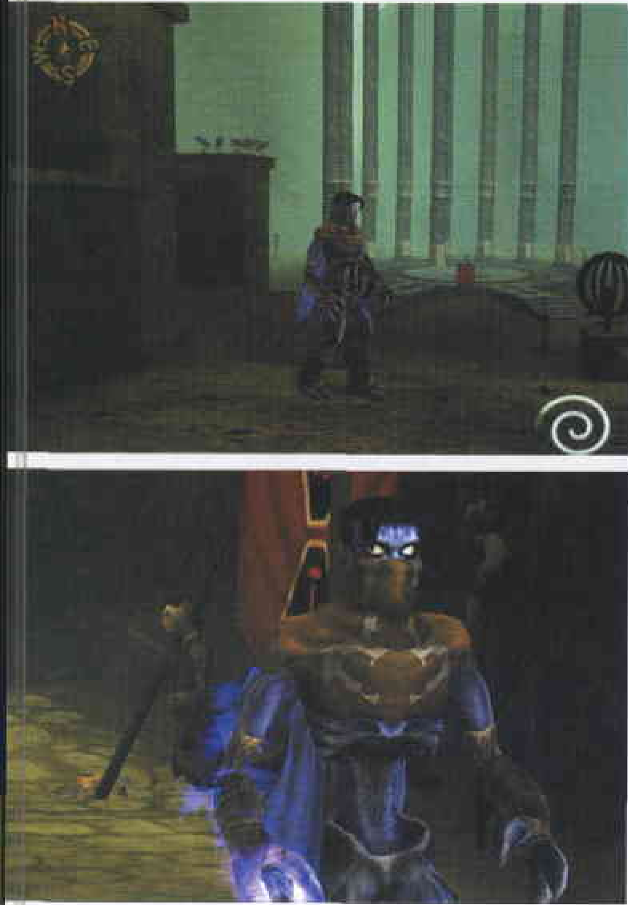


vazoyu alın; hemen odanın ortasına dönün. Vazoyu kullanarak odanın ortasındaki havuzdan kan alın. Şimdi yokuştan yukarı çıkın ve yolu takip ederek bu üst katın ortasına ulaşın. Vazodaki kanı buradaki havuza dökün. Kısa bir demodan sonra önünüzde bir yokuş ortaya çıkacak. Demoya gelene kadar bu yolu takip edin. Sonra yokuştan aşağı inin ve Light Reaver şarjını kullanın. Şarjın yanındaki yokuştan ilerleyin ve sağa dönün. Boşluğun üzerinden uçarak karşı platforma ulaşın. Burada üzerinde bir yüz ve kırmızı çember olan kapıyı göreceksiniz. Sola dönün ve zincirlerdeki iki pembe ikonu bulun. İkisini de aynı hizaya getirene kadar ilerleyin ve Light Reaver ile ateş edin. Eğer aynı hizadaysalar kısa bir demonun ardından köprü açılacaktır. Şimdi odanın o tarafına giderek köprüden geçin ve düşmanı öldürerek Red Shield'ı alın. Kalkanı kapıda kullandıktan sonra tekrar köprüden geçin ve ilk yol ayrımından sağa dönün. Duvarın yanındaki vazoyu alın ve yakındaki havuzdan kan doldurun. Şimdi tekrar köprüden geçin ve kalkanla açtığınız kapıdan girin. Dümdüz ilerleyin ve boş havuza vazodaki kanı doldurun. Demodan sonra sola dönün ve Air Reaver şarjını kullanın. Şimdi doldurduğunuz havuza gidin ve önündeki merdivenlerden yukarı çıkın. Kırık duvarın olduğu yerde yolu açmak için Air Reaver kullanın. Yoldan ilerleyin ve sonraki duvarı da Air Reaver kullanarak kırın.

Şimdi alt kata atlayın ve yerdeki Air Reaver sunağını aktif hale getirin. Light Reaver şarjını kullandıktan sonra Air Reaver'ın esintisini kullanarak yukarı çıkın ve kırarak açtığınız ilk kapıya ulaşın. Buradaki metal çiti bulun ve solunda durun. Buradan yine iki pembe küre göreceksiniz, onları da aynı hizaya getirdikten sonra Light Reaver ile vurun ve köprüyü çalıştırın. Köprüyü geçtiğinizde boş bir havuz daha göreceksiniz, vazoyu alın ve doldurduğunuz son havuza giderek vazoya kan alın. Boş havuza giderek kanla doldurun ve demodan sonra açılan yeni köprüden geçerek Dark Reaver şarjını kullanın. Geri dönün ve kan havuzunu geçerek yol ayrımına gelin. Sağa dönün ve Dark Reaver ile Sentry Eye'e ateş edin. Yanından koşarak geçin, düşmanı öldürün, Red Shield'ı alın ve Sentry Eye kendine gelmeden geri dönün. Kapalı olan Kırmızı Kapıya dönün ve kalkanı kullanarak kapıyı açın. Bu odadaki boş havuzu doldurmak için yine son doldurduğunuz havuzdan kan alın ve buna boşaltın. Şimdi Air Reaver şarjına gidin ve kullandıktan sonra yakındaki Air Reaver sunağını çalıştırın. Esintiyi kullanarak ikinci kata çıkın ve merdivenleri kullanarak sağdaki kapıya ulaşın. Biraz yürüyüp sağa dönün, burada üzerinde Air Reaver sembolü olan altın bir disk göreceksiniz. Air Reaver'ı kullanarak diski yok edin. Şimdi alt kata atlayın ve Light Reaver şarjını kullanın. Air Reaver sunaklarını kullanarak tekrar üst kata çıkın, altın diskin arkasındaki pembe küreleri aynı hizaya getirdikten sonra ateş edin ve köprüyü indirin. Şimdi sola dönün ve biraz ilerleyerek üzerinde Kırmızı Kalkan olan kapıya ulaşın. Sağa dönün, biraz yürüyün ve sola dönün. Burada yarım bir köprü göreceksiniz. Yüksek zıplamayı kullanıp uçarak köprüyü geçin ve sola giderek kalkanlı düşmanı öldürün. Şimdi kalkanlı kapıya gidin ve kalkanı kullanarak kapıyı açın. Kalkanlı düşmanla savaştığınız odaya dönün. Bu yoldan düz ilerleyin ve sağa dönün. Biri sallanan iki tane pembe küre göreceksiniz. Light Reaver ile bunları vuracaksınız ama zamanlamanızı ikisinin hizalanacağı şekilde yapmalısınız. Son köprü de açılınca üçüncü kata çıkan merdivenlerin olduğu yere gelin. Yoldan ilerlediğinizde Kırmızı Kapı tekrar karşınıza çıkacak. Sola dönün ve kapının diğer yanındaki çıkıntıya uçun. Buradaki düşmanı öldürerek kalkanı alın. Kapıyı kalkanı kullanarak açın. Vazoyu alın ve doldurduğunuz son kan havuzunu kullanarak kan doldurun, bununla buradaki boş havuzu doldurun. Şimdi bir vazo daha bulun, doldurmuş olduğunuz havuzdan kan alın ve az önce açtığınız köprüye gidin. Yolu takip ettiğinizde boş havuza ulaşacaksınız. Yeni oluşan merdivenlere gidin ve Light Reaver kullanarak kapıyı açın. Raziel ile Janos Audron arasındaki uzun demoyu seyredin.

29 – Fire Forge

Aşağı atlayın ve odanın arkasındaki meşaleyi bulun. Meşaleyi alarak yandaki alevi kullanıp yakın. Oda kanla dolmaya başlayacaktır. Kanın üzerinde bazı platformlar yüzmeye başlayacak, her bir platforma doğru uçarak içinde odun olan kazana ulaşın. Kazanı yakınca Light Reaver şarjı ve üç tane Air Reaver sunağı ortaya çıkacak. Şarja doğru yüzün ve kullanın. Şimdi Light Reaver ile tavandaki büyük pembe kristale ateş edin. Kan çekildiğinde tekrar geri dolmadan yerdeki Air Reaver şarjını kullanın. Oda tekrar doldu-



ğunda istediğiniz bir Air Reaver sunağına gidin ve Air Reaver'ı kullanın. Demodan sonra farklı yüksekliklerde üç tane sütun göreceksiniz. Onları kullanarak yukarıdaki kazana ulaşın ve yanındaki meşaleyi alın. Şimdi hava akıntılarına doğru uçun ve sütunların sonundaki alevde meşaleyi yakın. Şimdi yine ateş kazanına ulaşın ve onu yakın. Henüz aktif olmamasına rağmen bu noktada Fire Forge'a erişebilirsiniz. Fire Forge'un sağ tarafındaki kayıt noktasını kullanın.

Odanın karşı tarafına doğru gidin ve Light Reaver kullanarak tavandaki pembe kristali vurun. Kan çekilince hemen bir meşale kapın ve onu yakın. Esintileri kullanarak oda boyunca uçun ve Fire Forge'un önüne inin. Fire Forge'un merkezine kadar yürüyün ve yanık meşaleyi kullanarak onu tutuşturun. Fire Forge aktif hale geldiğinde içine Soul Reaver'ı sokun. Demonun ardından Fire Reaver'a sahip olacaksınız. Daha önce kayıt yapmadıysanız şimdi oyunu kaydedin. Fire Forge'un solundaki yoldan ilerleyin ve kapıyı açmak için Fire Reaver kullanın. Demoda Janos Audron'dan sökülen Heart of Darkness'ı ve kendinizin insan halini göreceksiniz. Tekrar Uschtenheim'e gidiyoruz.

30 – Uschtenheim

Demodan sonra yeni amacınızı öğreneceksiniz. Bu çağdaki Sarafan Stronghold'a gitmeli, Janos Audron'un kalbini ve Soul Reaver'ı geri almalı, sonra da kalbi Janos'un bedenine geri takmalısınız. İlk olarak donmuş göle doğru gidin ve burada gelecekten gelen iki büyük düşmanı öldürün. Uschtenheim'e giden yolda birçok kısa demo göreceksiniz. Şehre ulaştığınızda oradaki kayıt noktasını kullanın ve Swamp'a doğru yola çıkın.

31 – Swamp

Duvardan aşağı atlayın ve buradaki düşmanları öldürün. Sol taraftaki kayıt noktasını kullandıktan sonra bataklığa doğru gidin ve yolda karşınıza çıkacak olan düşmanları öldürün. Checkpoint'e dokunduktan sonra Subterranean Ruins'e geri döneceksiniz.

32 – Subterranean Ruins

Harabelerin bu çağdaki versiyonunda sular kaybolduğundan yüzmek yerine yürüyeceksiniz. Yoldan aşağı doğru ilerleyin ve içinde büyük heykelin bulunduğu odaya gelin. Buradaki büyük düşmanları öldürdükten sonra duvarlardan birindeki Air Reaver şarjını bulup kullanın ve odanın ortasındaki Air Reaver sunağı üzerinde Air Reaver kullanın. Esinti yardımıyla heykelin tepesindeki çıkıntıya uçun. Şimdi buradaki duvara tırmanarak heykelin üzerine çıkın. Sağa dönün ve yüksek zıplayıp uçarak karşıdaki çıkıntıya uçun. Sola doğru gidin ve zıplayıp uçarak sonraki çıkıntıya ulaşın. Şimdi tekrar sola dönün ve son çıkıntıya uçarak ulaşın. Sonraki çıkıntıya zıplayın ve odaya girerek, odanın sol tarafındaki duvara tırmanın. Bu yolu takip edin ve sola dönerek yokuştan aşağı inmeye başlayın. Yokuşun sonunda bir su havuzu ile karşılaşacaksınız. Yolunuza yüzerek devam edin Elder God'ın odasına ulaşın. Yukarı doğru yüzün ve platforma çıkın. Elder God ile Raziel arasındaki demonun ardından Raziel'in arkasındaki kayıt noktasını kullanın. Önünüzdeki suyu uçarak geçin ve kapıya ulaşın. Yoldan ilerlemeye devam edin ve üzerinde Soul Reaver olan büyük kapıyı Soul Reaver'ı kullanarak açın.

33 – The Pillars

Sütunlara ulaşana kadar yolu takip edin. Burada Raziel ile üç düşman arasında geçen kısa bir demo seyredeceksiniz. İlerlemek için bu çok güçlü düşmanları öldürmeniz gerekiyor. Bu düşmanların da icabına baktıktan sonra sütunların önündeki merdivenlere doğru gidin. Büyük çift kapıları geçtiğinizde Southern Lake'e dönmüş olacaksınız.

34 – The Southern Lake

Bu yolu takip ederek önünüze çıkan düşmanları öldürün. Bu noktadan Sarafan Stronghold'a gidiş yolunu daha önceden öğrenmiştiniz. Yolun sonuna geldiğinizde aşağıdaki donmuş göle atlayın. Sağ taraftaki kayıt noktasını kullandıktan sonra gölün karşı tarafındaki Fire Reaver şarjını bulun. Şarjı kullanıp kayıt noktasına giden yolun yanındaki büyük kapılara dönün. Kapıların önündeki Fire Reaver sunağını kullanın. Kısa bir demodan sonra gölün yeterli bir kısmı eriyecek ve kapıyı açabileceksiniz. Kuzeydoğuya doğru gidin ve yamaçtaki Light Reaver şarjını bulun. En alttaki çıkıntının üzerine zıplayın, oradan da çıkıntıları kullanarak Light Reaver şarjının yanına ulaşın. Şarjı kullandıktan sonra kayıt noktasının yanındaki kapılara dönün ve kapının üzerindeki pembe küreyi Light Reaver ile vurun. Şimdi suya dalın ve yüzerek ilerleyerek Sarafan'a dönün.

35 – Sarafan Stronghold

Sualtında yüzerek dişi düşmanlardan sakının. Yolun sonuna ulaştığınızda sağa doğru zıplayın ve koridordan ilerleyin. Kapının arkanızda kapandığını göreceksiniz, koridorun sonundaki kapıdan geçince kendinizi üç düşmanlı bir odada bulacaksınız. Onları öldürdüğünüzde çıkışı kapayan kapı açılacaktır. Kapıdan çıkın, koridoru takip edin ve sol taraftaki kapıdan girin. Bu odada Raziel, Soul Reaver ve Moebius arasındaki demoyu seyrettikten sonra mevcut olan tek çıkışı kullanın. Şimdi Malchiah ve Zephon ile savaşacaksınız. Savaşın ardından Raziel'in ölümsüzlüğünü keşfetmesini izleyeceksiniz. Şimdi yine tek çıkışın olduğu kısa holü bulun, şimdiki odada da Dumah ve Rahab ile savaşmanız gerekiyor. Onları da yendikten sonra açılan çıkışı kullanın. Kısa bir demodan sonra Turel ile savaşacaksınız. Yine onu da öldürüp mevcut olan tek çıkışı kullanın. Holden ilerleyin ve yuvarlak bir odaya ulaşın. Burada son Sarafan savaşçısıyla, Raziel'in kendisiyle savaşacaksınız. Ondan sonra da oyunun son demosunu izleyecek ve Raziel, Kain ve Soul Reaver arasında neler döndüğünü göreceksiniz.

Eser Güven | eser@level.com.tr

arcanum

Yılın en iyi RPG'sinin 24 sayfalık tam çözümünün ilk bölümüyle karşınızdayız.

Biliyorum, güzel bir Arcanum stratejisi için çok geç kaldık. Oyun çıkalı kaç ay oldu ama bence şimdiden bir klasik olan bu muhteşem RPG oyunuyla ilgili tek satır yazı yazamadım. Aslında bu durum pek de benim elimde olan sebeplerden gerçekleşmedi ama zararın neresinden dönersek kardır. Hem belki böylesi daha iyi olmuştur, oyunu ikinci kez bitirmeme çok az kaldığı için oyun hakkında öğrenmediğim pek bir şey kalmadı ve bu sayede size daha çok yardımcı olabileceğim.

Açıklamaya başlamadan önce bu yazı hakkında bir şeyler söylemek istiyorum. Açıkçası FRP ve RPG açıklamalarında resimlerin çok gerekli olmadıkları sürece pek de önemli olmadıklarını düşünüyorum. Bu yüzden daha az resim = daha çok yazı göreceksiniz bu sayfalarda. Oyun her ne kadar sizi lineer bir şekilde oynamaya zorlamasa da ben size mümkün olan en uygun çözümü, yine şehir isimlerine ayrılmış şekilde anlatacağım. Böylece oyunda bulunduğunuz yere göre hangi görevleri yapabileceğinizi çok rahat biçimde bulabileceksiniz. Oyun için ayırabildiğimiz sayfa sayısı sınırlı olduğundan oyunla ilgili genel bilgi vermeyeceğim ve önemli gördüğüm görevlerle ilgili ipuçlarını yazacağım. O yüzden size tavsiyem bir şehre girdiğinizde herkesle konuşmanız ve uygun gördüğünüz tüm görevleri yapmanız. Özellikle de aşağıda bulacağınız tabloda ismi geçen her yere mutlaka uğrayın, böylece oyunun neredeyse tüm görevlerini açmış olacaksınız. Hazırsanız Arcanum'un mükemmel dünyasına adım atıyoruz.

ÖN BİLGİ

Oyunu oynarken aşağıdaki tablodan oldukça fazla yararlanacaksınız. Tablodaki koordinatlar sayesinde yazıda isimleri geçecek yerleri rahatlıkla bulabilecek ve bana bunları soran e-mailler gönderemeyeceksiniz :). Şehirler haritada yeri geldiğinde çıksalar da, bazı özel yerleri ancak haritada üzerlerine geldiğinizde görebildiğinizden, koordinatları bilmek büyük kolaylık sağlayacaktır.

Crash Site

■ Virgil ile konuştuktan sonra grubunuza katılmasına izin verin. Ben şahsen onu oyunun sonuna kadar grubumdan ayırmadım. Etrafı araştırın ve Radcliffe, Zapruder ve Carpenter'ın cesetleri üzerindeki her şeyi alın. İsterseniz ilk durağınız olan Shrouded Hills'e gitmeden önce etrafta dolaşıp kuzeydoğudaki mağarada bulunan Charles Brehgo'nun görevini açabilirsiniz. Böylece oyunun başında biraz exp kazanırsınız.

■ Güneydoğuya doğru ilerleyin ve dikili taşı geçin. Yanınıza yaklaşan cüppeli kişiyi biraz sıkıştırın ve Virgil'in sözüne güvenip onu öldürün. Cesedin üzerindeki Molochean Hand kolyesini alın. İleride bunu giyen bir sürü düşmanla savaşacaksınız ama bize eninde sonunda bir tanesini lazım olacağından şimdiden taşımaya başlayabilirsiniz. Biraz daha yürüyünce dünya haritasına geçebileceksiniz. Brehgo görevini yapmayacaksanız Shrouded Hills'e gidin.

Shrouded Hills

■ Sheriff Owens ile konuşup kasaba ve Bessie Toone madeni hakkında bilgi alın. Kasabadan tek çıkış yolunun kuzeydoğudaki köprü olduğunu ve köprünün de haydutlar tarafından tutulduğunu öğreneceksiniz. Ana göreve devam etmek için köprüyü temizlememiz gerekiyor.

■ Kasabada William Radcliffe olduğunu iddia eden biriyle tanışacaksınız. Ona inanmayın ve yüzüğü vermeyin.



Oyunu sonuna kadar zevkle oynayabilmek için karakter yaratma ekranında oldukça uzun zaman geçirmelisiniz.

■ Ristezze'nin dükkanına girin ve yüzüğü göstererek bilgi isteyin. Ona P. Schuyler & Sons hakkında soru sorduğunuzda bilgi karşılığında sizden kamera veya bir Bessie Toone eşyası isteyecek. Crash Site'ta bulduğunuz kamerayı oyunun ilerisinden daha yararlı biçimde kullanmanız mümkün, o yüzden ister kamerayı verin, ister Bessie Toone madenine girip madendeki ayakkabıyı Ristezze'ye getirin. Bunlardan biri karşılığında Ristezze size Schuyler & Sons'ın yerini söyleyecek ve haritanızda Tarant'ı işaretleyecek. Ayrıca kasabada insanlara sorarak Dernholm'un da yerini öğrenin.

■ Doc Roberts bankayı soygunculara karşı korumanızı isteyecek. Bunu yaptığınızda hem ilk başta teklif ettiği ödülü alacak (büyü seçtiyseniz kılıç, teknoloji seçtiyseniz tabanca, kararsızı seçtiyseniz balta), hem de kasabanın kahramanı olacaksınız (kahramanlıkları L tuşuna basarak açtığınız defterde görebilirsiniz).

■ Inn'de tanışacağınız Sogg Mead Mug eğer karizmanız 8'in üzerindeyse size katılabiliyor. Çok iyi bir yakın dövüşçü olduğundan gruba katmanızı öneririm. Arka taraftaki Joachim'in odasına girdiğinizde iki ölü adam ve bir not bulacaksınız. Notta Tarant'a gittiğinizde telgrafını almanız söyleniyor.

■ Kuzeydoğuya giden yolu izleyin ve köprüye ulaşın. Haydutlara saldırmadan önce

	İsmi	Koordinat
Şehir	Ashbury	505W, 978S
	Black Root	1097W, 1442S
	Caladon	1605W, 1828S
	Dernholm	1236W, 1653S
	Quintarra	1545W, 658S
	Roseborough	1750W, 1516S
	Shrouded Hills	1409W, 1317S
	Stillwater	1189W, 755S
	Tarant	972W, 1029S
	Wheel Clan	953W, 668S
Görev Bölgesi	Arbalah's House	1451W, 1304S
	The Bangellian Deeps	1180W, 289S
	The Bedokaan Village	1180W, 315S
	The Black Mountain Mines	1308W, 955S
	Boat Landing on Thanatos	628W, 1594S
	Dungeon of the Dragon Pool	993W, 790S
	The Castle S'nel N'fa	1385W, 643S
	Elven Ruins	711W, 1023S
	Falcon's Ache	1627W, 565S
	Half-ogre Island	923W, 1698S
	The House of Maximillian	320W, 838S
	Isle of Despair	323W, 877S
	K'na Tha	1435W, 616S
	Kree	636W, 1204S
	A Lair of Gyr Dolours	1182W, 1583S
	Lethe Wyvern Sighting	1580W, 1010S
	Liam's Workshop	1179W, 1466S
	Mysterious Ruins of the Wastes	474W, 694S
	A Mysterious Location	1586W, 1816S
	Nasrudin's Resting Place	722W, 1892S
	The Pit of Fires	1365W, 937S
	The Place of Lost Voices	1321W, 830S
	The Poacher's Camp	1205W, 277S
	Razor's Pointe	1505W, 1772S
	The Ruby Glade	794W, 211S
	Ruins of Szabow	1028W, 1325S
	Secret Entrance of the Iron Clan	1514W, 1185S
	Shades Beach	346W, 827S
	Simon Fahrkus' Shack	1450W, 1325S
	Stonecutter Clan	1344W, 886S
	Stringy Pete's Cove	682W, 1341S
	Stringy Pete's Treasure	807W, 1341S
	Thieves' Cave	1550W, 1536S
	T'sen-Ang	1506W, 297S
	Torin Quarry	1419W, 1101S
	Vendigroth Ruins	308W, 587S
	Vooriden	871W, 1193S
Geçit	Gorgoth Pass	1500W, 1443S
	Hardin's Pass	1288W, 714S
	Gateway to the Wastes	466W, 742S
Diğer Bölgeler	Ancient Maze	1367W, 1585S
	Ancient Ruins	1755W, 1480S
	Ancient Shipwreck	499W, 892S
	Ancient Temple	776W, 920S
	The Bog	1075W, 515S
	Bolo's Altar	1626W, 1636S
	Broken Cathedral	1627W, 1207S
	The Cold Place	1611W, 1415S
	Crash Site	1452W, 1292S
	The Fan Graveyard	1060W, 809S
	Forbidden Pit	831W, 1033S
	Kerlin's Altar	882W, 423S
	The Lair of Bellerogrim	769W, 839S
	The Lair of Bogaroth	640W, 1765S
	Land Bridge	720W, 1886S
	Old Blind Master's House	750W, 556S
	Old Lagoon	1695W, 1319S
	Secret Village	1320W, 181S
	Small Camp	1261W, 479S
	Small Pond	1595W, 882S
	Strange Ceremony	1373W, 706S
	Strange Pond	618W, 528S
	Torg's Altar	1215W, 1139S
	Uncharted Cave	1048W, 695S
	Village of the Ashlag Tribe	744W, 1702S
	Wolf Cave	1230W, 1530S



Shrouded Hills'teki banka soygununu önledikten sonra hırsızların giysilerini alabilirsiniz.

oyunu kaydedin çünkü savaşmak zorunda kalırsanız çok zorlanacaksınız. Seçenekleriniz arasında 1000 altın geçiş ücretini ödemek, eğer Persuasion özelliğiniz yüksekse onları sizi geçirmeye ikna etmek veya onları öldürmek var. Biraz zor olsa da öldürmenizi öneririm. Bunu yaparsanız kasabaya dönüp şeriften ödülünüzü almayı unutmayın. Köprüden geçtiğinizde tekrar Radcliffe ile karşılaşacaksınız. Bu sefer onunla dövüşecek ve öldüreceksiniz. Üzerinden çıkan notu okuyunca "G.L" imzalı birinin onu Preston Radcliffe'i öldürmesi için tuttuğunu göreceksiniz. Dünya haritasına geçin ve Tarant'a gidin.

Tarant

■Tarant çok büyük bir şehir ve burada yapabileceğiniz düzinelerce görev bulunuyor. Size ilk tavsiyem teker teker bütün binalara girmeniz ve herkesle konuşarak çeşitli görevleri açmanız. Böylece birazdan ismi geçecek kişileri de daha rahat bulabileceksiniz.

■Buraya ilk geldiğinizde kendinizi Boil'in yanında bulacaksınız. Boil şehrin belalı bölgesi ve leveliniz yükselmeden burayla uğraşmamaya kalkmamalısınız. Köprüden ilerleyin ve asıl şehir bölgesine girin.

■Telegraf ofisine gidip Virgil'in mesajını alın.

■Gazete ofisindeki Victor Wright size zeplin hikayenizi anlatmanız karşılığında 500 altın verecek. Ayrıca hikayeniz gazetede çıktığında konuştuğunuz şehir ahalisi size bağış yapabilecek. Bunun dışında Wright size Mrs. Halster'e bir not iletmeniz karşılığında 75 altın verecek. Halster'in evini birkaç blok güneybatıda bulabilirsiniz.

■Tarant Üniversitesine gidin ve Aldous Buxington ile konuşun. Size Kadim Tanrılar görevi hakkında bilgi verecek. Bu görev defterinizde gözükmüyor, bir nevi saklı görev diyebiliriz. Ancak ne yapacağınızı bilirseniz size oldukça fazla getiri sağlayacaktır. Kısaca özetlersem Arcanum haritasına yayılmış tanrı heykellerine gerekli adakları götürmelisiniz. Bu adakları sırasız yaparsanız o tanrının kutsamasını alırsınız, ama eğer doğru sırayı korursanız alacağınız kutsanmalar birleşir ve gerçekten çok güçlü hale gelirsiniz. Her çemberde dört küçük, bir de büyük tanrı bulunur. Büyük tanrının kutsamasını kazandığınızda önceki dört tanrınınkini kaybedersiniz. Aşağıdaki tabloda (ne zaman 'aşağıdaki tablo' yazsam, tablo başka bir sayfada oluyor. Arayıp bulun artık :) tanrıların yerlerini, yerlerin koordinatlarını, sunmanız gereken adağı ve alacağınız kutsamayı bulabilirsiniz. İzlemeniz gereken sıra ise şu: Ter'el, Makaal, Alberich, Geshtianna, Halcyon, Torg, Bolo, Kerlin, Shakar, Moorindal, Kaitan ve Velorien.

■Crash Site'te bulduğunuz notu tren istasyonunun önündeki bekçi Jared'e verin. Sizden 12 East End Avenue adresindeki taşkesiciye gidip Wilhemina adına mezar taşı yaptırmanızı isteyecek. Yaptırıverin.

■P. Schuyler & Sons binasına girin ve James Kinsford ile konuşun. Amacınız bodruma inmek olduğundan yardıma yanaşmazsa onu öldürün ve üzerindeki anahtarı alın. Bodrumda birçok zombi öldüreceksiniz ve eninde sonunda Schuyler ailesi ile tanışacaksınız. Onlarla konuşun ve düşmanca davranmayın. Ölmüş Pelonius Schuyler ile konuştuğunuzda yüzüğün Gilbert Bates için yapıldığını öğreneceksiniz.

■Madam Lil'in evi Tarant'taki zevkli yerlerden biri ;) Burada Madam Lil için yaptığınız

Tanrı İsmi	Yeri	Koordinatı	Adak	Kutsama
Ter'el	Falcon's Ache	1627W, 565S	Li'tani	+4 bow
Makaal	Bedokaan Village	1180W, 315S	Heartstone	+1 dexterity
Alberich	Wheel Clan	953W, 668S	Lava Rock	+1 strength
Geshtianna	Stillwater	1189W, 755S	Passion Root	+1 beauty
Halcyon	Vooriden	871W, 1193S	Olive Tree Branch	+2 willpower, +1 perception, +4 spot traps, +4 heal
Torg	Torg's Altar	1215W, 1139S	Ruby	+1 constitution
Bolo	Bolo's Altar	1626W, 1636S	Ring	+4 picklock, +4 pickpocket
Kerlin	Kerlin's Altar	882W, 423S	Mnura Coin	+4 haggle
Shakar	Kree	636W, 1204S	Bone Weapon	+4 dodge
Moorindal	Ancient Temple	776W, 920S	Black Diamond	+7 backstab, +4 prowling
Kaitan	Gorgoth Pass	1500W, 1443S	Geode	+2 beauty, +2 charisma, +4 bow
Velorien	Vendigroth Ruins	308W, 587S	Kendiniz	+100 hit point, +100 fatigue, +8 melee, +12 dodge +12 pickpocket, +8 firearms

her görevden sonra ödül olarak istediğiniz kızı seçebiliyorsunuz. İlk görevde Mooreland evinden kolye almanız gerek. Oraya gidip hizmetçi Laura ile konuşun ve onu hem kolyeyi vermeye, hem de güzelliğini Madam Lil'in evinde kullanmaya ikna edin. Böylece orada sizinle ücretsiz olarak ilgilenecektir (hehe ne kadar da pisliğim :). İkinci görev için Bridesdale Inn'e gidin ve Mr. Langley'den 400 altın isteyin. Onunla konuştuktan sonra oyun saatini beş gün ilerletin ve parayı alın. Üçüncü görevde Mrs. Halster'e bir paket götüreceksiniz. Son görevde is Lil sizden Medallion of Beauty isteyecek. Eğer günün birinde bu madalyon ile karşılaşırsanız, getireceğiniz yeri biliyorsunuz.

■ Madam Toussade'a gidin, sizden onun veya Delores Beston'un tarafını tutmanızı isteyecek. Onun tarafını seçin ve verdiği küreyi Beston'a götürün. Toussade'a geri döndüğünüzde +1 charisma kazanacaksınız.

■ Bates mansiyonuna gittiğinizde kapıdaki görevli sizi içeri sokmayacak. Eğer persuasion yeteneğiniz yüksek değilse içeri girmek için size verilen görevi yapmanız gerekli. 18 Ten Hands Alley adresindeki fabrikaya gidin ve buhar motorunun yanındayken zamanı geceyarısına kadar geçirin. Işınlanan haydutları öldürün ve Bates mansiyonuna dönün. Mansiyonun ikinci katında Gilbert Bates'i bulacaksınız. Onunla her konuda konuşun, size yüzüğü verenin Stennar Rockcutter isminde bir cüce olduğunu, Black Mountain Clan'ı ve kayboluşlarını anlatacak. Yapmanız gereken haritanızda işaretlenmiş olan yerde Black Mountain Clan'ı aramak. Bu göreve başlamadan önce 20. level civarına ulaşmış olmanız iyi olur, o yüzden diğer görevleri halletmeye devam edin.

Dernholm

■Şimdilik burada yapmanız gereken pek bir şey yok. Saraya giderek King Praetor ile konuşun. Sizden Black Root'taki vergileri toplamanızı isteyecek ve burayı haritada işaretleyecek. Dernholm'da dolaşıp çeşitli görevleri yaptıktan sonra Tarant'a doğru yola çıkın.

Black Root

■Black Root belediye başkanı size artık Tarant'a bağlı olduklarını, o yüzden King Praetor'a vergi vermeyecekleri söyleyecek. Onunla biraz konuşunda size kasabanın biraz dışındaki hırsız kampından bıçağını geri almanızı isteyecek. Tren istasyonundan biraz yukarı gidince hırsızların kampını göreceksiniz. D'ak Taan'la konuşurken bıçağı 300 altın karşılığı satın alabilir veya hırsızları öldürebilirsiniz. Bu açıklamada karakterimizin iyi olmasına dikkat ettiğimden hırsızları öldürmenizi öneririm. Bıçağı alıp başkana dönün ve ona Tarant bekçilerinin onu hırsızlardan bile koruyamadıklarını söyleyin. Size hak verecek ve vergilerini ödeyecek. Dernholm'a dönün ve King Praetor ile konuşarak vergileri verin. Ona ödülün az olduğunu söyleyince fazladan 75 altın daha veriyor.

■ Herkemer Oggdoddler'ın hayat hikayesini sıkılmadan dinlerseniz size Melee, Dodge, Firearms ve Spot Traps yeteneklerinde Expert seviye eğitim veriyor.

■ Başkanlık sarayının dışında deniz kıyısından doğuya doğru ilerleyin. Yolun üstünde bir halfling büyücü ile karşılaşacaksınız. Size eski bir oyun oynamayı teklif edecek, kabul edin. Size sorduğu bilmeceye 'clock' cevabını verince bir sonraki halfling'in hırsız kampının batısında olduğunu söyleyecek. Oraya gidin ve ikincinin bilmecesine 'spring' cevabını verin. Üçüncü halfling hemen kuzeyde bulunuyor ve bilmecesinin cevabı 'fire'. Bundan sonra 800xp ve 'mysterious gem' kazanacaksınız. Bu mücevheri kullandığınızda size yardımcı olması için 50. level halfling çağırıyorsunuz.

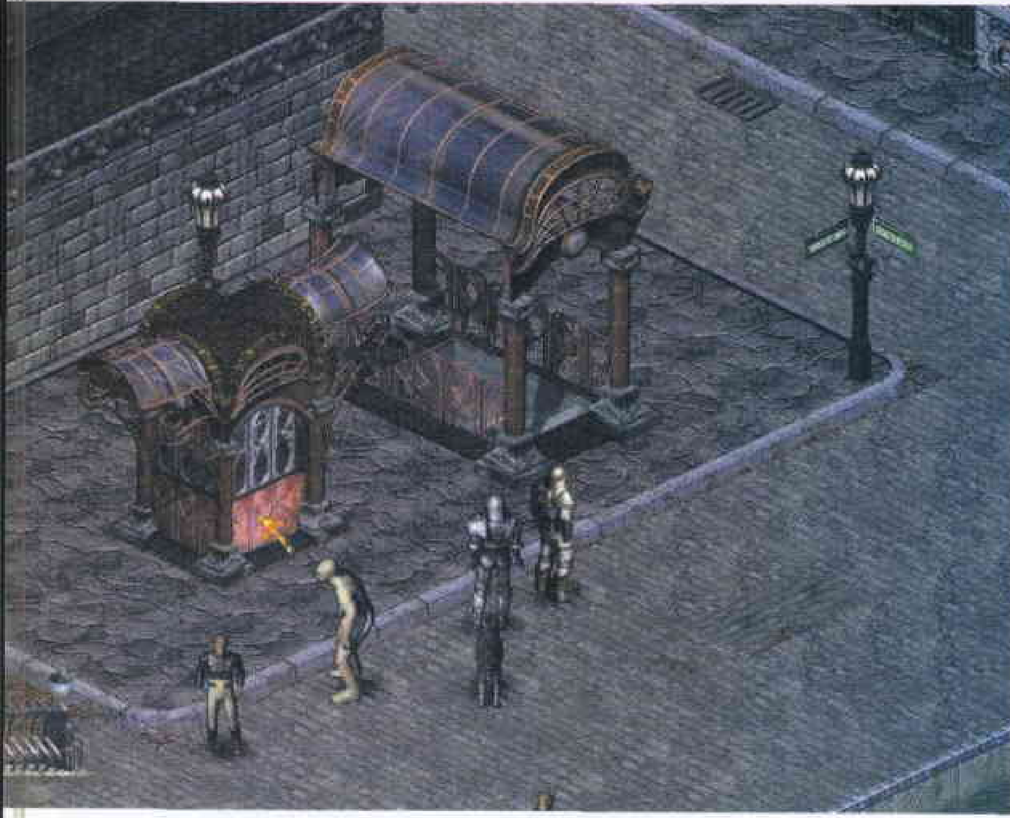
■ Lydia Cameron sizden oğlunun kasaba dışındaki atölyesini incelemenizi isteyecek. Haritada yeri işaretlenen yere doğru yola çıkın.



Shrouded Hills'teki köprü haydutları üzerinde dinamit çok etkili olacaktır.

Liam's Workshop

■Çimlerin arasında belli olan yolu batıya doğru izleyince atölyeye ulaşacaksınız. İçeriden almanız gerekenler Liam'ın günlüğü, 'scroll of disperse magic' ve 'magic trap'. Teknoloji veya büyüye yatkınlığınıza göre parşömen veya tuzaktan size uygun olanı kullanacaksınız. Günlüğü okuduğunuzda Liam'ın bir büyülü portal bulduğunu ve yaratıkların ormana gelmelerine neden olduğunu öğreneceksiniz. Atölyeden çıkın ve yolu izlemeye devam edin. Liam'ın bahsettiği yaratıklarla karşılaşmaya başlayacaksınız. Bu yaratıkların bazıları size göre yüksek level olabilir, dikkatli olun. Liam'ın cesedinden biraz daha ilerleyince portalı göreceksiniz. Tuzağı veya parşömeni kısayol slotlarından birine yerleştirin ve hemen portalın yanına giderek bunlardan birini portal üzerin-



Arcanum'un en büyük ve gelişmiş şehri Tarant'ta metro sayesinde aradığınız yere daha çabuk gidebilirsiniz.

de kullanın. Portalla birlikte etraftaki yaratıklar da kaybolacak. Şimdi Black Root'a dönün ve Lydia Cameron'a olanları anlatın. Size yatkınlığınıza göre 'mage dagger' veya 'chapeau of magnetic inversion' verecek.

Black Mountain Mines

■ Madenlerde gereksiz yere savaşarak zaman kaybetmenize gerek yok. Yolunuza çıkmadığı sürece buradaki yüksek level yaratıklarla savaşmayın, çünkü hem silahlarınıza, hem de zırhlarınıza çok zarar veriyorlar. Buradaki amacınız üçüncü kata ulaşmak ve Gudmund Orebender'i bulmak. Gudmund ile konuştuğunuzda Black Mountain Clan'ın Isle of Despair'e sürüldüğünü ve bunun arkasında Wheel Clan'lı Loghaire ve elflerin olduğunu öğreneceksiniz. Gudmund'un arkasındaki Pillar of Truth'a tıklayın ve daha ayrıntılı açıklama alın. Madenlerdeki işiniz bittiğinde Tarant'a dönerek Gilbert Bates ile konuşun. Sizden Isle of Despair'e gitmenizi, bunun için de Ashbury'deki kaptan Edward Teach ile konuşmanızı söyleyecek.



Wheel Clan'a giriş yolunu görmek için karenin içinde durup Wheel Clan gözlüklerini takmalısınız.

Ashbury

■ Eğer silahlar kullanan teknolojik biriyseniz William Thorndop'un üzerindeki 'looking glass rifle' silahını çalmaya çalışın. Şimdiye kadar karşılaştığınız en iyi tüfeklerden biri o. Ama sakın William'ı öldürmeyin çünkü kendileri Firearms Master öğreticisidir.

■ Inn'in doğru tarafında gnome tarafından tekmelenen bir köpek göreceksiniz. Gnome'a para vererek gitmesini sağlayın ve köpeği grubunuza katın. Diyebilirim ki bu köpek oyundaki en iyi yakın dövüş elemanı. Silah falan kullanmadığından, silahlara zarar veren yaratıklara karşı bilhassa etkili. Ayrıca bu köpek grubunuza katabileceğiniz eleman sayısına yazılmıyor, yani bir kişi katabiliyor olsanız bile köpeği alabiliyorsunuz.

■ 12 Trellis Way'deki Theodore sizden hemen yan evden 'mechanized plate mail' araklamanızı isteyecek. İçeri girin ve buradaki iki teknolojik yaratığı öldürün. Eğer teknoloji kullanıcısıysanız bu zırhı vermek yerine saklamanızı öneririm, illa görevi tamamlayayım derseniz verdikten sonra mutlaka çalın.

■ Şehrin gerisinde görkemli Haunted Castle'ı ziyaret etmenizi öneririm. Bu kalede birçok zombi ve benzer yaratık bulunuyor, exp kazanmak için oldukça yararlı yani. Ayrıca birkaç kat inince Lord of the Damned ile karşılaşma ve onu öldüren kişi olma fırsatınız da var.

■ Gemilerin bulunduğu yere gidin ve kaptan Edward Teach ile konuşarak Isle of Despair'e doğru yola çıkın.

Isle of Despair

■ Isle of Despair oyun boyunca yalnızca tek bir sefer gelebileceğiniz bir yer. O yüzden buraya geldiğiniz anda oyunu ayrı olarak kaydedin ki bir şeyler unutmayın.

■ Kapıdaki bekçiyle konuşun ve etraf hakkında bilgi alın. Rahatsızlık veren yaratığı öldürmeyi kabul edin, suyun sığ olduğu yerden karşıya geçin ve biraz kuzeydoğuya ilerleyerek ayak izlerini bulun. Bu izleri takip ettiğinizde yaratığın inine geleceksiniz. 29. level 'temporal crusher'ı öldürün ve ortalığı araştırıp 'charmed ring'i bulun. Bekçiye dönün ve ödülünüzü alın.

■ Büyük binanın önündeki Ogdin ile konuşun. Thorvald'la görüşebilmeniz için kendinizi kanıtlamanız gerekiyormuş. Çukurun yanındaki Gorrin ile konuşarak dövüş ayarlamalısınız. Aşağıya yalnız inmeniz gerektiğinden grubunuzdakilere beklemelerini söyleyin. İlk dövüşü kazanmanız Thorvald için yeterli, ama devam edip beş dövüşü de kazanırsanız 'champion of the pit' ünvanını kazanırsınız.

■ Thorvald Black Mountain Clan için Wheel Clan ile konuşmanız gerektiğini söyleyip yerini haritada işaretleyecek. Ancak Wheel Clan'ın mağarasını görebilmek için özel gözlüklere ihtiyacınız olduğunu öğreneceksiniz. Thorvald bu gözlükleri taşıyor, yani yeteneğiniz varsa çalabilirsiniz. Odadaki sandıktan gözlüklerin şemasını alıp kendiniz yapabilirsiniz. Ya da Ashbury'deki gözlük dükkanına gidip sahibine 'kathorn crystal' vererek yaptırabilirsiniz. Eğer şimdiye kadar bu kristallerden bulmadıysanız adadan ayrılınca 499W, 892S koordinatlarındaki Ancient Shipwreck'e gidin. Geceleri ortaya çıkan iskeletlerin üzerinde bolca bulunuyor kristallerden. Artık seçim size kalmış, hiç olmuyor öldürüverirsiniz Thorvald'ı.

Wheel Clan

■ Kathorn gözlüklerini takın ve yerdeki taşın üzerine çıkın. Böylece mağaranın girişini görebileceksiniz. Girişi bir kez gördükten sonra gözlükleri atabilirsiniz. Boşuna yer kaplamasınlar. İçeride yukarıda, ortada ve aşağıda üç yol göreceksiniz. Önce ortadakine girip merdivenlerden inin. Burası taht katı. Biraz ilerleyince Loghaire'in oğlu Randver Thunderstone ile tanışacaksınız. Onunla konuşurken eğer Intelligence değeriniz yüksekse 'Stone' ve 'Shape' kelimelerinin geçtiği diyaloglar olacak. Bunların üzerine gidin, ona Lorek ve Clan Wars hakkında sorular sorun. Amacımız Stone ve Shape olayını anladığımızı göstermek. Konuşma bitince Randver'den babasını görmek için izin alın. Size Dredge ismi verilen zindana girme izni verecek, buranın girişini taht katında biraz güneyde bulabilirsiniz.

■ Dredge'de çeşitli yaratıklarla karşılaşacaksınız. Burada amacımız Loghaire'e ulaşmak, yine de istediğiniz kadar dolaşıp mal ve exp toplayabilirsiniz. Loghaire'i bulduğunuzda size Black Mountain Clan'ın sürülmesini Elf kraliçesinin istediğini söyleyecek. Ayrıca Quintarra'ya gitmenizi isteyecek, ama yerini bilmediğinden öğrenmek için önce Stillwater'a gitmeniz gerekecek. Logharie'nin verdiği mektubu almayı unutmayın. Eğer Randver ile konuşurken Stone, Shape nedir öğrendiyseniz Loghaire'e bunu kanıtlayın. Konuşmayı bu şekilde sürdürdüğünüzde onu tahta geri dönmeye ikna edebiliyor ve Loghaire'i geri getiren kişi olarak ün kazanıyorsunuz.

■ Girişten yukarıdaki yolu seçerseniz yaşam alanlarına ulaşıyorsunuz. Burada Vegard Moltenflow aile yadigarını Dredge'den getirmenizi isteyecek (bir oyuncak tren). Erick Obsidian size Iron Clan cücelerinden bahsedecek. Thrayne Ironheart kardeşine mesaj götürmenizi isteyecek ve Stonecutter Clan'ı haritada işaretleyecek. Bahçe alanında bir zeytin ağacı var, dibinde de Kadim Tanrılar görevinde kullanılan 'olive branch' bulacaksınız. Madene indiğinizde Arvid Millstone madencileri öldüren yaratığı temizlemenizi isteyecek. Dread Spider'ı öldürünce Wheel Clan kahramanı olacaksınız.

Stillwater

■ Richard Leeks sizden büyücü Cyrus'ı kontrol etmenizi isteyecek. Şehrin kuzeybatısındakı evine gittiğinizde kan izleri göreceksiniz. Bu izleri takip ederek mağaraya ulaşın ve Cyrus ile konuşun. Mağaradan çıkıp tekrar girince Drog Blacktooth ile karşılaşıyorsunuz ve onu öldürüp Cyrus'ı serbest bırakıyorsunuz.

■ Bleeding Rose Inn'de hancı ile konuşun ve Joachim'in kitabını alın. Bazen Virgil ile kitap üzerine konuşmanız da mümkün oluyor.

■ Brigitte size birinin tanrı Geshtianna'nın heykelini çaldığının söyleyecek. Haritanın güneydoğu kısmındaki evinde Marley'i bulacaksınız. Onu ister ikna edin, ister öldürün. Heykel biraz büyük olduğundan envanterinizde yer açmanız gerekebilir. Heykeli Brigitte'te götürünce +1 beauty kazanacaksınız (bir de sürpriz kazanıyorsunuz, geri çevirmeyin derim ;)

■ Quintarra'nın yerini söyleyecek kişi Myrth. Ama ağzından laf almak için bir numara yapmanız gerekecek. Size Quintarra'ta neden gitmek istediğinizi sormasında bir sakınca olup olmadığını sorunca 'i don't mind' cevabını verin ve sonra konuşmayarak bekleme seçeneğini seçin. Sonra da ona 'i said i didn't mind...' ile başlayan seçeneği söylediğinizde sizden hoşlanacak ve Stillwater Giant kürkü karşılığında Quintarra'nın yerini söylemeyi teklif edecek.

■ Xavier Hippington size Stillwater Giant'ın bir şekildeğiştiren olduğunu söyleyecek ve elinize bir tuzak verip yakındaki mağaraya yollayacak. Buraya gidip minik mavi tavşan üzerinde tuzağı kullanın. Xavier yaratığı onaylaması için Tarant Zoological Society'de çalışan Dr. Tristan Fenwick'e gitmenizi söyleyecek. Yani buradaki diğer görevleri bitirince Tarant'a gitmeli, Fenwick'le konuşmalı, H.T. Parnell müzesine gitmeli ve 2000 altın verip Stillwater Giant kürkü almalısınız (veya Parnell'in üzerindeki anahtarı çalmalısınız). Kürkü Myrth'e götürünce Quintarra'yı haritada işaretleyecek. Quintarra'ya gitmek için dağların arasındaki Hardin's Pass isimli geçitten geçmeniz gerekiyor. Bu geçide geldiğinizde güneye ve batıya doğru ilerleyin. Eninde sonunda dağları geçeceksiniz ve bir daha uğraşmanıza gerek kalmayacak.



Stillwater'da efsane olan bu canavarı yakaladığınızda kürkünü Tarant'ta 2000 altına satabilirsiniz.



Qintarra'daki Raven, T'sen Ang görevini bitirdikten sonra isterseniz grubunuza katılacaktır.



Bazı görevlerde aldığınız eşyaları sahibine geri vermemek daha iyi. Plate Mail bunun en güzel örneği.



T'sen Ang'daki göreviniz bitince bütün Dark Elf'leri öldürün.

Quintarra

■ Hemen kuzeyinizdeki ağaçlığa girin ve nöbetçilerle konuşun. Quintarra'ya girmenize izin vereceklerdir.

■ Jormund size Wrath isimli bir büyücü için çalıştığını ve Wrath ölene veya onu azledene kadar çalışmak zorunda olduğunu söyleyecek. Wrath'ın kulübesine gittiğinizde onun öldürülmüş olduğunu göreceksiniz. Cesedin üzerindeki şarap kadehini alın. Tekrar Jormund'a dönünce onun cinayetle suçlandığını öğreniyoruz. Görevliye olayı incelemek istediğinizi söyleyin ve Jormund ile konuşun. Ona kadehi gösterin. Sharpe'ın dükkanına gidin ve saati 22:00'ye kadar ilerletin. İçeri girin ve bir şekilde vazonun içindeki zehir şişesini alın. Zamanı sabaha ilerletin ve Ivory ile konuşun. Ona zehir şişesinden ve kadehten bahsedince Wrath-Ivory-Wrath arasındaki aşk ilişkisini öğreneceksiniz. Jormund'un başındaki görevliye gidin ve ona olanları anlatın. Jormund size ödül olarak Staff of Xoranth verecek.

■ Ellumyn'e istediği mithril'i bulursanız karşılığında Ellumyn's Bow ve 1700xp kazanacaksınız.

■ Raven ile konuşun ve annesi Silver Lady ile görüşmek istediğinizi söyleyin. Bunun için önce bir görev tamamlamanız gerekiyor. Raven, Falcon's Ache'in yerini haritanıza işaretleyecek. Oraya gidin ve grubunuzdakilere beklemelerini söyleyin. Eğer Raven'ı iyi dinlediyseniz bu kutsal yerdeki ruhların kan dökenleri cezalandırdıklarını öğreneceksiniz. William Bench ile konuşun ve ona hakaretler yağdırmaya başlayın. Eninde sonunda sinirlenecek ve size vurduğu anda ruhlar hepsini öldürecek. Artık Raven'a dönüp Silver Lady'i görebilirsiniz. Lady'nin söylediği her şeyi, anlamasanız bile dinleyin. Sonra dışarıda söylediği her şeyi Raven'a sorarak anlamlarını öğrenin. Duymaya çalıştığınız bilgi M'in Gorad'ın bir Dark Elf olduğu ve Tarant'ta yaşayan Renford A. Terwilliger'i bulmanız gerektiği. Yani şimdi Tarant'a gitmemiz gerekiyor.

■ Swyft sizden onu Tarant'a götürmenizi isteyecek, nasılsa oraya gidiyorsunuz. Eğer Swyft'in isteğini başlarda kabul edip uzun süre Tarant'a gitmezseniz şikayet edip ayrılıyor.

■ Tarant'a gittiğinizde Hall of Records'a gidin ve alt kata inerek görevliye Terwilliger hakkında soru sorun. Ona 50-100 yıl öncesini araştırmasını söyleyince Terwilliger'in 'Tsen-Ang: Horror Among the Dark Elves' isimli lanetli kitabın yazarı olduğunu öğreneceksiniz. Buradan çıkın ve üniversite kütüphanesine gidin. Kütüphaneye üye olun ve Kendrick Wales'in 'Curse of T'sen Ang' isimli kitabı alın. Bu kitabı okuyunca 'Horror' kitabındaki laneti ve kalan tek kopyanın Caladon'daki Victor Misk'te olduğunu öğreneceksiniz.

Haritadaki bazı yerleri açmak için tam koordinatlarını bilmeniz gerekiyor.



Caladon

■ Caladon'da karşılaştığınız kişilere Victor Misk hakkında soru sorduğunuzda eninde sonunda onun 9 Gray Wolf Terrace adresinde oturduğunu öğreneceksiniz. Bu adrese gidin ve Lillian Misk ile konuşun. Victor'un dört gün önce öldüğünü ve kitabı yalnızca onun ve babasının bildiği bir yere sakladığını öğreneceksiniz. Lillian ile biraz daha konuşun ve Kendrick Wales'in Victor hakkında nasıl bilgi aldığını bulacağınızı söyleyin. İlk olarak evdeki hizmetçileri sorgulayacaksınız. Wesley Carrington ve Brinda ile konuşun, ikisi de suçlamaları kabul etmeyecekler. Ana odada, kanepenin altında göreceğiniz pasaportu alın. Carrington'ın pasaportundan 25 Dragon's Turnabout adresinde oturduğunu öğreneceksiniz. Ayrıca Lillian Misk'in üzerindeki anahtarı çalmaya çalışın ve bu anahtarı kullanarak cam bölmede sergilenen 'Durin's Truth' kitabını alıp okuyun (Iron Clan hakkında bilgi alacaksınız). Carrington'ın evine gittiğinizde Elmer Burbottom'dan (Tarant'ta araştırılacak bir kişi daha) bir not bulacaksınız. Bu görevi daha sonra tamamlayacağız.

■ Mezarlığa gidin ve Victor Misk'in taze kapatılmış mezarına bakın. Oradaki cüce Bingham Schulefest ile konuşun ve mezarı açmakla ilgili bir şeyler söyleyin. Size para karşılığında küreğini verecek, küreği aşağıdaki slotlardan birine yerleştirin ve gece olup da mezarın yanında nöbetçi yokken mezarı kazın (olur da nöbetçilerden biri sizi görürse onu öldürün). Mezarın içinde bir kafatası ve kitap bulacaksınız. Kitabı okuyun ve onun Roseborough'dan alındığını öğrenin. Schulefest'e bunu sorduğunuzda Roseborough'un yerini haritanızda işaretleyecektir.



Eğer Wheel Clan gözlüklerini bulamadıysanız, kendiniz yapabilirsiniz.



Oyundaki en büyük yardımcınız olacak olan bu silahı çok ucuza üretebilirsiniz.



Kadim Tanrılar görevinde bulacağınız sunaklara gerekli adakları koymalısınız.

■ 15 Old King's Way adresinde Hieronymous Maxim'i bulacaksınız. Eğer ona oyunu başında bulduğunuz kamerayı verirseniz (satmadıysanız) size bir 'medical arachnid' verecek ve 9000 xp kazanacaksınız.

■ 25 Old King's Way adresinde David Wit ve kızı Cynthia oturuyor. David ile konuşun ve tavşanlarına ne olduğunu bulacağınızı söyleyin. Dışarı çıkın ve zamanı geceye kadar ilerletin. Cynthia'nın bir kurtadam şeklinde tavşanları parçaladığını göreceksiniz. Sabah olunca içeri girin ve David'e durumu anlatın. Ona kızı için tedavi bulmaya çalışacağınızı söyleyin (bunu oyunun sonlarında Tulla'da bulacaksınız).

■ Sarayda Prens Auguste Farad ile konuşun. Günün birinde yolunuz Razor's Pointe'e (koordinatları 1505W, 1772S) düşerse oradaki cesette kolye bulacaksınız. Prense dönüp Aria'nın öldüğünü söylerseniz size kolyeyi ve 1000 altın verecek. Ayrıca Aria aynı zamanda Dernholm'daki Praetor'un kızı olduğundan oraya uğradığınızda kral ile de konuşmayı unutmayın.

■ Polis merkezinde Henderson ile konuşun ve ona cinayetleri çözmekte yardımcı olacağınızı söyleyin. Yan odadaki Renee ile konuşun ve bilgi alın. İki cinayet mahallinden birine gidince içerideki kilitli kapağı fark edeceksiniz. Henderson'a durumu söyleyince size üçüncü cinayetin olduğu yere gönderecek. Burada yerde kanla L'anamelach yazılı olduğunu göreceksiniz. Henderson size bunun bir iblis ismi olduğunu ve bunun hakkında bilgiyi Tarant'tan alabileceğinizi söyleyecek.

Tarant

■ Caladon'dan Tarant'a gidebilmek için kullanabileceğiniz iki yol var. Caladon'dan parasını vererek gemiye binebilir ve anında Tarant'a ulaşabilirsiniz. Ancak Kadim Tanrılar görevi için zaten eninde sonunda gitmeniz gereceğinden size bu noktada Gorgoth Pass (1500W, 1443S) geçidini kullanmanızı öneririm. Bu geçitte önceki geçitten çok daha zorlu yaratıklar (çoğu silaha ve zırha zarar veren cinsten) var ve oldukça iyi exp kazanmanız mümkün. Burada da sürekli olarak kuzeye ve doğuya doğru ilerlediğinizde dağları aşmış olacaksınız. Kadim Tanrılar görevi için gerekli sunağı geçidin kuzey kenarında bulacaksınız.

■ Tarant'a ulaştığınızda yine Hall of Records'a gidin ve Elmer Burbottom'ın Ashbury'de yaşadığını öğrenin. Üniversiteye gidin ve iblisbilimci Professor Eakins ile konuşarak L'anamelach hakkında bilgi alın. Bu iblisi öldürmek için Pit of Fires'tan Sword of Xerxes'i almamız gerektiğini öğreniyoruz. Şimdi ilk olarak Ashbury'e gidin ve 14 Trellis Way adresini kontrol edin. Burada bir suikastçinin Kendrick Wales'e (Horror kitabının yazarı) saldırdığını göreceksiniz. Henüz ölmemiş olan Wales'in asıl adının Elmer Burbottom olduğunu ve kitap hakkında bilgi almak için Carrington'a rüşvet verdiğini öğreneceksiniz. Onun için yapabileceğiniz hiçbir şey yok, o yüzden Pit of Fires'a doğru yola çıkın.

Pit of Fires

■ Zindanın girişinde bir grup macerapeprest göreceksiniz. Eğer 'persuasion' özelliğiniz kuvvetliyse bunlarla konuşurken iblisin güçlerini abartarak onları gaza getirebilir ve sizin için içeriye girip kılıcı almalarını sağlayabilirsiniz. Ama bu şekilde içeride alacağınız güzelim exp puanlarından mahrum olursunuz.

■ Pit of Fires tek katlı bir zindandan oluşuyor ama içinde çok kuvvetli ateş yaratıkları var. Bu yaratıklar genellikle odalarda gruplar halinde bulunuyorlar. Bu yüzden oda girişlerinde yavaş hareket edip onları teker teker üzerinize çekmeye çalışın. Aksi halde işiniz çok zorlaşır. Bu yaratıklar silahlara ve zırhlara zarar verdiklerinden yanınızda yedek silah ve zırh olmasını öneririm. Kılıcın bulunduğu Lav odasına ulaştığınızda, kılıcın içinde bulunduğu yer açık olduğu sürece size alev zararı verecek. Yani kılıcı almak için oyalanmayın ve önceden envanterinizde yer açmış olun (hoş ufacık bişey kılıç dediğin).

Caladon

■ İblise öldürücü darbeyi indirmenin zamanı geldi. Öncelikle Lillian Misk'in evine gidin ve ona ispiyoncunun hizmetçi olduğunu söyleyin. İlginçtir ki hizmetçi de lanetin kurbanı olmuş ve kalbinde bir bıçakla ölü bulunmuş. Şimdi polis merkezine gidin ve Henderson'a Xerxes'i bulduğunuzu söyleyin. Size şehrin altındaki yasak kanalizasyona girme izni verecek. Merkezden çıkın ve hemen doğudaki, kapısındaki görevli olan yapıya girerek kanalizasyona inin.

■ Aradığınız şey kocaman bir iblis değil şimdilik, onu bir elf kılığında bulacaksınız (ruhuna girmiş). Burada dikkat etmeniz gereken şey elf'e sizden başkasının saldırmaması ve sizin de elinizde mutlaka Sword of Xerxes tutuyor olmanız. Aksi halde iblis ortaya çıkacak ve görevi batıracaksınız. Vincent (elf) öldüğünde polis merkezine çıkın ve Henderson'dan 2000 altın ödülünüzü alın.

Bu aylık bu kadar yeter. Gelecek ay çözümün kalan kısmını ve yer kalırsa birkaç ufak strateji daha yazacağım. Görüşmek üzere.

Eser Güven | eser@level.com.tr

Kendi giyiminize gösterdiğiniz özeni, grup elemanlarınıza da göstermelisiniz.



hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

Disciples II: Dark Prophecy

Oyun esnasında `Enter'a basıp aşağıdaki kod'lardan birini girin. Daha sonra yeniden `Enter'a basarak oyuna devam edin.

Kod	**Sonuç**
moneyfornothing	`Mana` ve `Gold'u 9999 yapar.
help!	Sağlık!
wearethechampions	Görevi kazandırır.
loser	Görevi kaybettirir.
herecomesthesun	Tüm haritayı açar.
paintitblack	Hide Unseen Map
anotherbrickinthewall	Binaların yeniden inşa edilmesine izin verir.
givepeaceachance	Ülkeleri barıştırır.
badtothebone	Ülkeleri birbirine düşürür.
cometogether	Ülkeleri bir araya getirir.
jump	Bir dahaki level'a geçersiniz.
stairwaytoheaven	Tüm üyeleri level atlatır.



4x4 Evolution 2

Para kazanmak için;Get Money

Oyunu başlattıktan sonra `goldfinger` yazın. Bir korna sesi duyacaksınız. Daha sonra `givememoneyordie` yazın ve 1 milyon dolar kazanın.



Capitalism II

Kredi için:

Cheat mod'unu aktif hale getirmek için `Shift` tuşunda elinizi basılı tutarken `6789` yazın. Daha sonra `Alt` ve `C` tuşlarına birlikte basarak 10.000.000'dan fazla kredi kazanın.



Blade Runner

Sonsuz para için;

Öncelikle `Easy` mod'unda yeni bir oyun başlatın. Karakteriniz McCoy, Runciter's Animals'ın önünde durduğu zaman, oyunu yeniden `Easy` mod'unda başlatın. `Money` ekranına baktığınız zaman, sonsuz para kazandığınızı göreceksiniz.



Casino Tycoon

`Casino Tycoon\Data\Objects\` klasörüne gidin ve `Globals.ini` dosyasını açın. Buradan `StartingCashEasy = 20000.0 // starting cash for novice level : 20000.0` satırını bulun. Daha sonra bu satırı `StartingCashEasy = 9990000.0 // starting cash for novice level : 9990000.0` olarak değiştirin. Eğer bu işlemi doğru olarak yaptıysanız, artık aylıkları değiştirebilir ve alanlar için istediğiniz fiyatı belirleyebilirsiniz.



Secret Service

Oyun sırasında `é` tuşuna basarak konsolu açın. Daha sonra aşağıdaki kodlardan herhangi birini girin.

Kod	Sonuç
aigodmode 1	God mod.
aiprotectprotectee 1	Korumalı God mod.



CHEATSTATION



Monsters Inc.: Scream Team (PS One)

99 hak: oyun esnasında L1 + R1' i basılı tutarken, yuvarlak(3), üçgen, kare, X ve üçgen yapın.

Tam sağlık: oyun esnasında L1 + R1' i basılı tutarken, yuvarlak(3), kare, üçgen, X ve üçgen yapın.

Tam dolu korkumetre: oyun esnasında L1 + R1' i basılı tutarken, yuvarlak(3), kare(2), X ve üçgen yapın.

MegaMan X6 (PS One)

X kalkan: açılış ekranında start' a basın. Yeni oyuna başlamadan önce sol(3) ve sağ yapın.

Dark Revived Hunter: aynı şekilde önce start, ardından da L1(3) ve R2 yapın. Oyuna başlayıp Revived Hunter' ı bulun. Yerinde Dark Revived Junter olacak.

Airblade (PS2)

Hile modu: story moda gelip, bölüm seçme ekranında yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, L1, L2, R2, R1 ve select + X yapın. Tüm bölümler, karakterler ve bonuslar açılacak.

Dropship (PS2)

Yenilmezlik: ana menüde "Classified Files" opsiyonunu seçin. Kod olarak "TEAMBUDDIES" yazın.

Sınırsız cephane: "BLASTRADIUS"

Bölüm seçme: "KINGSLEY"

Bonus level 1: "KREUZLER"

Bonus level 2: "SHEARER"

Bonus level 3: "UBERDOOPER"

Extermination (PS2)

Expert mod: oyunu elli köpek etiketini de toplayarak bitirin ve kaydedin. Sarı "Rear Of Compound" dosyasını yükleyerek oyuna yeniden başlayın.

Gizli mod: oyunu elli köpek etiketini ve Roger' ın bıçağını bularak bitirin. Oyununuzu kaydedin. Sarı ve yanında yıldız beliren dosyayı yükleyin.

F1 2001 (PS2)

Bonus FMV: oyundaki tüm ödülleri aldığınızda, "Player Review" menüsünde "Season 2001 Review FMV" açılacaktır.

Jak And Daxter: The Precursor Legacy (PS2)

Alternatif son: oyunu 101 güç pili toplayarak bitirin.

World War III: Black Gold

Oyundayken `Enter'a basın ve `peace` yazın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
BeautifulWorld	Haritanın tamamını gösterir.
HereYouAre!	Düşman birimlerini ve yapılarını gösterir.
Shower	Ekranda çok büyük fırtınalar görürsünüz.
MoneyForNothing	Para verir.
Limit_up	Birimlerin fiyatını artırır.
NobelPrize 1	Hızlı arama yapar.
Smash	Kocaman bir patlama



Star Wars: Star Fighter

Options'da `overseer' yazın, tüm cheat'ler aktif olsun. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğinizi girin.

Kod	Sonuç
heroes	Gemi resimleri.
ships	Düşmanların gemi galerisi.
woz	Christmas FMV sequence
lateam	Programlama takımını görme.
slteam	Programlama takımını görme.
simon	Simon'un resmi.
credits	Oyunu yapanların listesi.
bluensf	Bonus bölümler için gizli uzay gemisi.
jarjar	Jarjar mod'u ve ters kontroller.
minime	Dayanıklılık.
ltdjgd	Programcının mesajı.



Serious Sam: The Second Encounter

Normal oyunda cheat kullanmak için;
` tuşunu kullanarak konsol penceresini açın ve aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin.

Kod	Sonuç
please god	God mod.
please giveall	Tüm araçlar.
please ghost	Hayalet mod'u.
please invisible	Görünmezlik.
please killall	Tüm düşmanları öldürür.
please open	Tüm kapıları açar.
please fly	Uçma mod'u.
please tellall	Netricsa'dan gelen tüm mesajları gösterir
please refresh	Sağlığı sıfırlar.

Demo versiyonunda cheat kullanmak için;
`~` tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodlardan birini girin.

Kod	Sonuç
please giveall	Cephaneleriyle birlikte tüm silahlar.
please killall	Bölümdeki tüm canavarları öldürür.
please open	Tüm kapıları açar.
please invisible	Görünmezlik.
please god	God mod.
please refresh	Enerjinizi doldurur
please fly	Uçma mod'u.
please ghost	Hayalet mod'u.
please tellall	Tüm mesajları görürsünüz.



Heist

Ekip için tam sağlık:
Oyun esnasında `Right Ctrl`, `Shift` ve `H` tuşlarına aynı anda basın.



Anno 1602

Oyundayken `Shift`, `Ctrl`, `Alt` ve `W` tuşlarına aynı anda basın. Sol üst köşede bir kutu görünecek. `2061` yazıp `Enter`a basın. Daha sonra `A`ya basın ve ardından yeniden `Enter`a basın. Şimdi aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin:

Kod	Sonuç
Shift-M	Para
Shift-K	Cannon
Shift-T	Odun
Shift-Z	Araçlar
Shift-H	Tuğla

Tüm görevler
`game.dat` dosyanızı `notepad` veya istediğiniz herhangi bir kelime işlemciyle açın. Sonrasında aşağıdaki satırı şu şekilde değiştirin:
`Volume: -750, 0, -5??` satırını `Volume: -750, 0, -580` olarak...



SimGolf

Para için;
`Shift` tuşunda elinizi basılı tutarak `equals` yazın, 10.000$'nız olsun.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.
3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.
4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.



CHEATSTATION

Wipeout Fusion (PS2)

Özellikler açık: ana menüde "Extras" a gelin ve "Cheats" e girin. Daha sonra X, üçgen, yuvarlak, üçgen ve yuvarlak yapın.
Sınırsız silah: aynı şekilde üçgen, yuvarlak, X, yuvarlak ve kare yapın.
Sınırsız koruma: aynı şekilde üçgen(2) ve kare(3) yapın.
Retro araçları: aynı şekilde X, yuvarlak, üçgen, kare ve X yapın.
Hayvan araçları: aynı şekilde üçgen, yuvarlak(2), üçgen ve X yapın.
Hızlı araçlar: aynı şekilde kare, X(3) ve üçgen yapın.

James Bond 007: Agent Under Fire (PS2)

Sınırsız sağlık: ana menüde L1 + R2' yi basılı tutarken yukarı, aşağı, yuvarlak(2), aşağı(3), sol ve yuvarlak yapın. Oyuna başlayın ve start' a basın. Ardından aşağı + L2 + R1' yi basılı tutarken yuvarlak(2), R2, yuvarlak, L1, kare(2) ve yuvarlak yapın.
Sınırsız roket atar: ana menüde L1 + L2 + R1 + R2' yi basılı tutarken yukarı, aşağı, sol, sağ, yuvarlak(2) ve kare yapın.oyuna başlayın ve start' a basın. ardından yuvarlak, kare, R1, kare, yukarı, yuvarlak, aşağı ve sol yapın.
Tüm silahlar: oyunu durdurup L1 + L2' yi basılı tutarken X(3), yukarı, aşağı, yuvarlak, sağ, yukarı, aşağı ve yuvarlak yapın.
Yenilmezlik: Gold Bond' u elde etmek için bir adamı vurun ve merminiz bitene kadar aynı noktaya ateş etmeye devam edin. Sonra PP7 ile adamın sılahını vurun ve alın. Q ve Monnypenny etrafta yürümeye başlayacak. Onları da vurup Gold Bond' a ulaşın.
Altın silah: "Trouble In Paradise" bölümünü "Gold" ile bitirin.

Twisted Metal Black (PS2)

Yenilmezlik: kontrol seçeneğini "Classic" yapın. Oyun esnasında L1 + R1 + L2 + R2' yi basılı tutarken hızlıca yukarı, aşağı, sol, sağ(2), sol, aşağı ve yukarı yapın. Bu hile story, endurance, challenge ve multi-player modlarında çalışır.
Sınırsız sağlık ve turbo: oyun esnasında L1 + R1 + L2 + R2' yi basılı tutarken hızlıca sağ, sol, aşağı ve yukarı yapın.
Mega makineli tüfek: oyun esnasında L1 + R1 + L2 + R2' yi basılı tutarken hızlıca X(2) ve üçgen yapın.
Tek vuruşta öldürme: L1 + R1 + L2 + R2' yi basılı tutarken hızlıca X(2) ve yukarı yapın.
God mod: L1 + R1 + L2 + R2' yi basılı tutarken hızlıca yukarı, X, sol ve yuvarlak yapın.

Shadow Force: Razor Unit

Oyun esnasında konsolu açmak için "é" tuşuna basın. Daha sonra aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
aiGodMode	Düşman için God mod'u
aiProtectProtectee	Korumalı God mod
god	God mod
aiDisableEars	Düşmanlar sizi duyamaz
aiDisableEyes	Düşmanlar sizi göremez
noclip	Hayalet mod'u



Aquanox

- Sınırsız kredi

Note: bu hile için bir oyun dosyasını değiştirmemiz gerekecek o yüzden lütfen yedeğini almayı unutmayın. "player_start.des" dosyasını bir hex editörü ile açın. Dosyadaki credits e rakam olarak "999999" yazın.

- Hile kodları

Start menüsündeki run seçeneğini açın ve "aqua.exe -redrum -stendek" yazın. Daha sonra aşağıdaki kodları gireblirsiniz

Sonuç	Tuş
Yenilmezliği açar/kapar	[F7]
Görünmezliği açar/kapar	[F8]
Görevi otomatik olarak tamamlarsınız	[F10]
Görevi bitiri	[F11]
Görevi başarısızlıkla sonuçlandırır	[F12]



Gothic

gothic.ini dosyasını bir notebook ile açıp bloodDetail'ı 1 den 3 e çıkartarak Blood modu açabilirsiniz veya test modu 0 dan 1e çevirip oyun için hileleri açabilirsiniz

[F2] - Konsol
[F3] – Pencereden oynarsınız
[F4] - Normal mod
[F5] – Sabit kamera
[F6] – Hareketli kamera
[F7] – Oyundaki bölümler içinde gezinir
[F8] – Sağlık ve mana doldurur
H – Karakter kendine zarar verir
Z – Karakter etrafında döner
K – Karakter toprağa gömülerek yok olur

God Mod ve tam sağlık

"S" tuşuna basıp"Marvin" yazın ve gene "S" tuşuna basın. Eğer doğru yapmışsanız sol üst köşede Marvin belirecektir. Şimdi F2 tuşuna basarak konsolu (cheat god) yazarsanız god mod açılır. Eğer (cheat full) yazarsanız tüm sağlığınız dolacaktır.

Sonra...

Yukarıdakileri yapmışsanız [F2] ye basıp (cheat eat) yazarsanız tam sağlık verebilecek ve (cheat kill) yazarsanız düşmanınızı öldüreceksiniz



Medal Of Honor: Allied Assault

Start menudeki run seçeneği ile oyunu şöyle açın "[oyunu kurduğunuz dizin]\mohaa.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1. Tek kişilik bir oyuna başlayıp ~ tuşu ile konsolu açın. Sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
God mod	dog
Tam sağlık	fullheal
Tüm silahlar ve cephane	wuss
No clipping mod	noclip
Hedefi kaldırır	notarget
Envanterinizi listeler	listinventory
Seçtiğiniz yere ışınlar	tele [x y z koordinatları]
O anki koordinatlarınızı söyler	coord
Sağlığı ayarlar	health [rakam]
İntihar edersiniz	kill
İstediğiniz silahı verir	giveweapon weapons/"[silahın adı]".tik

- Silah Listesi

İstediğiniz silahı vermesi için isimlerini bu listedeki gibi yazmalısınız

colt45	shotgun
m2frag_grenade	bazooka
p38	panzerschreck
steilhandgranate	bar
m1_garand	mp44
kar98	thompsonsmg
	mp40
	springfield
	kar98sniper



Star Trek: Armada II

Oyun sırasında hileleri açmak için Enter tuşuna basın. Girdikten sonra gene Enter tuşuna basarak hileleri çalıştırabilirsiniz.

Kod	Sonuç
canofwhoopass	Geminin yapay zekası arttırır
showmethemoney	Daha fazla Dilithium
screwyouguysimgoinghome	multi-player modda boot listesi
phonehome	multi-player modda Chat listesi
kobayashimaru	Görevi geçersiniz
kobayashimaru_lost	Görevi kaybedersiniz
imouttastepwithreality	Gamma quadrant'a sokar
nomoreships	Düşmanın Science shipleri kaybolur
youstopmecold	Daha hızlı gemi üretimi
avoidance	Daha hızlı personel üretimi



CHEATSTATION



Robot Wars

Para Hilesi

Adınızı JPEARCE olarak girerseniz, 9999999 para alacaksınız ve kilitli olan herşey açılacak.

WWF Smackdown 3: Just Bring It

Smackdown Metre'yi doldurmak:

Smackdown metrenizi çabucak doldurmak için, rakibinizden uzakta dururken Taunt tuşuna basın. Eğer Smackdown Metre'niz tamamen boşsa, bunu birkaç kez yapmanız gerekebilir.

Özel hareketi kısa yoldan yapmak

Özel hareketinizi kısa yoldan yapmak için, rakibinizi kafadan yakaladıktan sonra X'e ve daha sonra L1'e basın. Eğer rakibiniz blok etmeye çalışırsa, L1'e basın.

Story mode hilesi

Story Mode'da oynarken 4 kişilik Battle Royal'e geldiğinizde, köşe direğine çıkıp milletin birbirini dövmesini bekleyin. Sona kalan adamı tepelemek daha kolay olacaktır ve kazanacaksınız.

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.

2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.

3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.

(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

Monsters Inc.: Scream Team (PS One)

Sınırsız hak:
300100A3 - 0005

Sınırsız Primordial Ooze:
300100D3 - 0063
30097501 - 0063

Maksimum korku:
300974BD - 0063

Tüm madalyalar:
50000902 - 0000
800100F2 - FFFF

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Hileleri girmek için

Hileleir girmek için yalnızca oyun sırasında aşağıdaki kodları girin yeter

Debug Mod

Bu kodu girin: harrydebugmodeon

Kapatmak için F7 tuşuna basın

15 adet Bertie Bott Bean almak için

Bu kodu girin: harrytriggercheat

Yenilmezlik

Bu kodu girin: harrykoresh

Daha yükseğe zıplamak için

Bu kodu girin: harrynormaljump

Daha da yükseğe zıplamak için

Bu kodu girin: harrysuperjump

Sağlığınızı doldurmak için

Bu kodu girin: harrygetsfullhealth

Sessiz yürümek için

Bu kodu girin: harrykorwalk



Mall Tycoon

Oyun esnasında, parmağınızı (veya kafanızı, hiç farketmez) 'Ctrl' tuşunda basılı tutarak aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
hdirate	100 mall
hdicash	100,000$
hdizooma	Zoom
hdidizzy	'Alt' tuşunu 'up'la veya 'down'la basılı tutarsanız kontroller görüntülenir
hdiart	Sim animasyonlarını görüntüler



Stronghold

Hileleri kullanmak için:

Ana menü'de 'Shift', 'Alt' ve 'A'ya aynı anda basın. Hile kod'ları aktif hale gelecek. Daha sonra oyun sırasında aşağıdaki tuşlara aynı anda basılı tutun.

Kod	Sonuç
Alt, C	Campaign mission'ları seçtiğinizde tüm görevleri oynamanıza izin verir.
Alt, K	Bedava birim inşaa edebilirsiniz.
Alt, X	1000 gold.



TOCA 2: Touring Cars

Aşağıdaki kod'ları isminiz yerine girin. Eğer kod'ları tekrar girerseniz, cheat'lar de-aktif olur.

Kod	Sonuç
Repel	Arabalar yoldan çikar
Double	Tüm yollar
Cartastic	Tüm arabalar
Movie	Büyük patlama
Highjump	Yerçekimi kalkar
Skates	Hızlı arabalar
Topdown	Üstten görünüm
Ouch	Battle mod aktif olur
Skinny	Yalnızca tekerlekler
Tecklock	Ekstra yollar açilir
Fastboy	Turbo mod
Trippy	Psikopat mod
Icckle	Ufak arabalar
Outtake	Spiker
Cmford	Ford Mondeo

Sim Safari

Oyun sırasında aşağıdakileri yazın:

Kod	Sonuç
daddy warbucks	10,000$
more money	Ekstra para
flush fund please	750,000$
cats and dogs	Parkınız için daha fazla hayvan
win free money	Sınırsız para

Echelon

Görevi kazanmak için:

Oyun sırasında 'é' tuşuna basarak konsolu açın ve 'srv_success 1' yazın. Daha sonra 'Esc'e basarak görevi bitirin.



Links 2001

Oyun esnasında 'Caps Lock'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
hitmania	Güçlü vuruş
lighter	Hafif golf topları



Galactic Battlegrounds

Kodlar

Forcenova = 1000 nova kristali

Forcecarbon = 1000 karbon

Forceore = 1000 ore

Forcefood = 1000 yiyecek





CHEATSTATION

Ekstra hayat:
8004CFC8 – 0001
8004CFCA – 2442
10 yerine 1 coin:
10 300100C6 – 0009
Sınırsız sağlık Mike:
300E00A0 – 0005
Sınırsız sağlık Sulley:
300F510C – 0005

F1 2001 (PS2)

(M) Açık olmalı:
EC87830014453654
Track tamam:
1CAEA878F87A4B81
1CAEA87CF87A4B81
1CAEA880F87A4B81
1CAEA884F87A4B81
1CAEA888F87A4B81
Training tamam:
1CAEA860F87A4B81
1CAEA864F87A4B81
1CAEA868F87A4B81
1CAEA86CF87A4B81
1CAEA870F87A4B81
1CAEA874F87A4B81

AirBlade (PS2)

(M) Açık olmalı:
0E3C7DF21645EBB3
0C1A6183F88DDC7F
Sınırsız boost:
2C27A5A9F8FC3F7E
Süper skor:
2C27A6A1F8FC02BC
Sınırsız zaman:
3C2A3E97BBFCFEFE

Extermination (PS2)

(M) Açık olmalı:
EC8D31701445DC6C
Sınırsız sağlık:
4C188B7E145625DD
4C1887F6145625DD
0% enfeksiyon:
4C1887FE1456E7A5
4C188B821456E7A5
Sınırsız makineli tüfek mermisi:
4C188FDC1456089C
Sınırsız shotgun mermisi:
4C188FD01456089C
Sınırsız grenade mermisi:
4C188FCE1456089C
Sınırsız alev tabancası yakıtı:
1C188FD41473E788
Sınırsız roket:
4C188FD81456089C
Sınırsız / maksimum batarya:
3C188FD61456E7D5
3C188FDB1456E7D5
Düşük zaman:
1C1888781456E7A5
Tüm silah parçaları:
1C188F8C1355E6A6
1C188F901355E6A6
1C188F941355E6A6
1C188F981355E6A6

donanım



GeForce4 mü dediniz? Evet geldi buralarda bir yerde. Durun az önce gördüm ya. Heralde tuvalete kadar falan gitti. Neyse siz bir kaç sayfa çeviriverin orada detaylı incelemesi var zaten. Hem GeForce4'ü görmek demek PCB'sini görmek değil onun hakkında yazılanları okumak demektir. Gelecek ay çok farklı bir Donanma'da görüşmek üzere.

Tuğbek Ölek



LEVEL HIT | LEVEL HIT

Level Donanım Hit
Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

creativeextigy

Bilgisayarın dışında bir ses kartı

Creative, Sound Blaster serisinden farklı bir ürün duyurdu. Tamamen external bir ses kartı. Bilgisayara USB üzerinden bağlanan Extigy'nin özellikleri hemen hemen Audigy External ile aynı. 24-bit ve çok kanallı olan Extigy, 100db Signal to Noise oranına sahip.



Extigy, Audigy gibi EAX Advanced HD desteğine ve Dolby Digital 5.1 ses işleme özelliğine sahip. Ayrıca üzerinde optik giriş/çıkış, midi giriş/çıkış, ses ayarları gibi pek çok işe yarar şey var. Ayrıca bir uzaktan kumandaya sahip ve bunun sayesinde hem sesle ilgili pek çok ayarı hem de programlara ait temel fonksiyonları uzaktan kumanda edebiliyorsunuz. Extigy'ye dair kafamızda bir iki soru işareti var. Birincisi PCI'dan çok daha yavaş olan USB veriyolunun yeterli performansı verip vermediği. İkincisi ise EAX Advanced HD'nin oyunlarda çalışıp çalışmayacağı. Çünkü Creative'in web sitesinde ara sıra karşınıza "EAX ADVANCED HD for music" gibi bir kavram çıkıyor. Extigy elbette Audigy'de bulunan Firewire portuna sahip değil.

divx5.0çıkıyor

Dijital video'da devrim yaratan DivX'in geliştiricileri yakında 5.0 versiyonunu piyasaya sürecek. DVD kalitesine yakın videoları tek CD'ye sığdırabilen DivX codec'inin yeni sürümünde ne gibi özellikler olacağı açıklanmadı. Ancak Codec'in içinde bulunduğu özel bir PC, üst seviye bir bilgisayarla birlikte Ebay'den açık arttırmaya çıktı. En yüksek parayı veren codec'e ilk sahip olan kişi olacak. Bu aralar Ebay'den açık arttırma ile ürünün ilk kopyasını satmak da moda oldu.



birişlemci dahagider...

Intel Willamatte P4 üretimini durduruyor

Intel yeni Northwood işlemci mimarisine geçtikten sonra eski Williamatte mimarisine sahip Pentium 4'lerin üretimini azaltmaya başladı. Öğrendiğimize göre bu yıl sonbahar zamanlarında Williamatte'ler tamamen üretimden kalkacak. Bu yüzden eski tip Pentium 4 işlemciye sahip olup da upgrade etmeyi düşünenlerin yıl sonunu beklememesinde fayda var. Yoksa piyasada anakartınıza uygun bir işlemci bulamayabilirsiniz. Ancak Intel'in Celeron'ları Williamatte mimarisine geçirmek gibi bir planı da var. Eğer bu gerçekleşirse en azından daha hızlı bir Celeron'a geçme şansınız olabilir.

2500$'lık geforce4

Bir ekran kartına bu kadar verir misiniz?

Evet GeForce4'ler oldukça pahalı ama 2500$'lık fiyatı duyunca herkes küçük bir şok geçirir herhalde. Ama işin aslı NVIDIA sadece 3 adet GeFroce4 Ti 4600'ü bu fiyata sattı. GeForce 4'ün piyasaya çıkmasından iki hafta önce Ebay'den açık arttırma ile yapılan satıştan elde edilen gelir bir çocuk sağlığı örgütüne verildi. Bu dünyanın en pahalı ekran kartları, özel olarak hazırlanan ve NVIDIA'nın başındaki isim Jen-Hsun Huang tarafından bizzat imzalanan, özel metal bir çantada sunuldu ve kartların yanında ayrıca bir de GeForce4 tişörtü vardı. 15 gün daha beklememek için fazladan 2000$ vermeye değdi mi bilinmez ama paranın bir yardım örgütüne gideceğini bilmek satın alanlara huzur vermiştir kesinlikle.



Madem 2500$ bari daha iyi bir T-Shirt verin :)

Yeni kuşak dvd belli oldu
Blu-Ray 29GB kapasiteye sahip

DVD üreticisi 9 büyük firma (Sony, Philips, Samsung, LG, Thomson, Hitachi, Pioneer, Matsushita ve Sharp) yeni nesil DVD'nin özellikleri konusunda anlaşmaya vardı. Yeni DVD-ROM'larda 12cm'lik tek yüzlü ve tek katmanlı disklerin içine 27GB data sığacak. Bu sayede standart bir yeni nesil DVD-ROM 13 saat'in üzerinde film alabilecek.



Şu an kullanılandan daha yüksek frekansta çalışan mavi renk bir laser ile çalıştığı için şimdilik Blu-Ray Disc olarak anılan yeni DVD'lerin 2003 ila 2004 arası bir zamanda piyasaya çıkması bekleniyor.

Blu-Ray Disc'lere yazılabilecek olan gelişmiş bir özel kimlik bilgisi sayesinde sistemin kopyalamaya karşı çok daha güvenli olacağı söyleniyor.

Yamaha'nın çizen yazıcısı
CD'nizin üzerine ne çizmek isterdiniz?

Yamaha Mart ayında yapılacak olan Cebit 2002'de çok yeni ve harika bir teknoloji duyuracak. Bu yeni teknoloji sayesinde CD yazıcılar data yazılmayan dış kısımlara çizim yapabilecek. Mesela CD dışında 1cm'lik boş bir alan kaldı. Buraya büyük puntolarla CD'nin adını yazabileceksiniz. Hatta buraya resimler çizmek, logolar yerleştirmek mümkün olacak. Resimde Yamaha'nın hazırladığı ilk örneklerden birini görüyorsunuz.



opengl2.0

Emektar API yenileniyor



Yıllardır yerinde sayan OpenGL cephesinde bazı gelişmeler var. Liderliğini SGI ve 3DLabs'ın çektiği, OpenGL geliştirme grubu şu an 1.3 versiyonda olan OpenGL'in 2.0 versiyonunu geliştirmeye karar verdi. OpenGL 2.0 için düşünülen en önemli özellik aynı Direct 3D gibi programlanabilir olması. Başka bir deyişle Pixel ve Vertex Shader'lar gibi yeni teknolojileri desteklemesi. NVIDIA ve ATI'ın yeni çiplerinde sunduğu programlanabilirlik özelliği şu an sadece Direct 3D'de kullanılabiliyor. Ayrıca OpenGL'deki eksiklikleri tamamlamak için sürekli olarak yeni eklentiler çıkıyor ve bu eklentiler artık OpenGL'in kendisinden daha büyük hale geldi. Yeni versiyon sayesinde bunlarda OpenGL'in içine dahil edilebilecek.

OpenGL 2.0'ın için tasarlanan diğer bir önemli özellik ise OpenML 1.0'ı içermesi. Daha önce burada duyurduğumuz gibi Khronos grubu tarafından geliştirilen OpenML, OpenGL baz alınarak aynı DirectX gibi multimedya ve oyunlar için gereken tüm API'leri bünyesinde barındırmayı planlıyor. Oldukça yeni bir gelişme olduğu ve OpenGL geliştirme grubu pek de sıkı bir grup olmadığı için 2.0'ın ne zaman çıkacağını tam olarak bilemiyoruz.

microsoft kaynak kodlarını verecek mi?

Yazılımdevidavalardan yakasınıkurtaramıyor



Microsoft'a açılan tekel davalarından biri başına bela oldu. Savunmasında Windows'un, Internet Explorer gibi işletim sisteminin içine gömülmüş parçaları çıkarılmış, daha basit bir versiyonunu piyasaya süremeyeceğini iddia eden Microsoft hiç beklemediği bir yanıt aldı. Hakim bu durumu ispat etmesi için Microsoft'tan tüm Windows'ların kaynak kodlarını (source code) mahkemeye sunmasını istedi. Bu kaynak kodları davacı firmanın avukatlarına da açık olacağı için Internet üzerinden bütün dünyaya sızması gibi bir tehlike var. Bunun sonucunda Microsoft'un kayba uğraması bir yana Windows içindeki güvenlik gediklerinin daha kolay tespit edilip ortalığın çok tehlikeli virüs ve trojanlarla dolması gibi bir tehlike de var.

via333mhz'ezıplıyor

KT333 piyasaya çıktı

Daha önce 266MHz'lik DDR SD-RAM'in yaygınlaşması için büyük kampanyalar yürüten VIA aynı şeyi şimdi 333MHz'lik sistem için yapıyor. Bu ay piyasaya çıkan yeni KT333 çipi ile 333Mhz'lik yeni PC2700 DDR SD-RAM'in kullanımı başladı. Ancak bu yeni çipset halen 266MB/sn'lık BUS veriyolu kullanıyor. Daha sonra çıkacak olan KT333 CE çipseti ise 533MB/sn'lik çok daha hızlı bir veriyoluna ve AGP 8X desteğine sahip olacak. Ancak 533MB/sn'lik BUS hızının kullanılabilmesi için KT333'ün yanında kullanılan kardeş çipi yani South Bridge'i de aynı hızda çalışıyor olmalı. Bu hızı destekleyen VT8235 South Brdige'in ise Mayıs ayında çıkması bekleniyor. Ayrıca VT8235 USB 2.0 özelliğine de sahip olacak. Kısacası yaza 333MHz DDR-RAM, 533MB/sn BUS hızı, AGP 8X ve USB 2.0 destekli VIA çipsetli bir anakart almak mümkün olacak.

40hızlıCDyazıcıpiyasada

plextor yakıp kavuruyor

Evet GeForce4'ler oldukça pahalı ama 2500$'lık fiyatı duyunca herkes küçük bir şok geçirir herhalde. Ama işin aslı NVIDIA sadece 3 adet GeForce4 Ti 4600'ü bu fiyata sattı. GeForce 4'ün piyasaya çıkmasından iki hafta önce Ebay'den açık arttırma ile yapılan satıştan elde edilen gelir bir çocuk sağlığı örgütüne verildi. Bu dünyanın en pahalı ekran kartları, özel olarak hazırlanan ve NVIDIA'nın başındaki isim Jen-Hsun Huang tarafından bizzat imzalanan, özel metal bir çantada sunuldu ve kartların yanında ayrıca bir de GeForce4 tişörtü vardı. 15 gün daha beklememek için fazladan 2000$ vermeye değdi mi bilinmez ama paranın bir yardım örgütüne gideceğini bilmek satın alanlara huzur vermiştir kesinlikle.



Athlonların yeni kutusu

AMD işlemcileri için yeni bir kutu tasarımı hazırladı. İşlemci aynı işlemci, performans aynı performans. Ama dış görünüş olarak daha hoş olmasının mahsuru yok. Donanımlarda pek rastlanmayan bu yeni tasarım uzaktan daha çok bir CD çantası veya araba aksesuarı gibi duruyor. Ama eski kutulardan daha şık olduğu kesin.



G3dfx.com kapandı

Hayal kırıklığına uğramış binlerce kullanıcı dışında 3dfx'den geriye kalan tek şey web sitesiydi. Ancak o da kapandı artık. Eğer bir Voodoo kartınız varsa ve sürücüsünü arıyorsanız voodoofiles.com adresine bakmanız gerekiyor.

Gigabyte, Elsa'nın yakasında

Bu ayın sürpriz gelişmelerinden biri Gigabyte'ın Elsa'ya dava açmasıydı. Gigabyte'a göre geçen sene Gigabyte, Elsa için 140.000 adet ekran kartı üretti. Ancak Elsa bu kartlar karşılığı olan parayı ödemedi. Yakın zamanda başka Tayvan'lı üreticilerin de Elsa'ya karşı dava açacağı iddia ediliyor. Bu iki şeyin göstergesi. Birincisi Elsa'nın ürünleri artık büyük oranda Tayvan'lı üreticilerden geliyor. İkincisi ise Elsa maddi açıdan ciddi bir krizde.

Diğer bir rivayet ise NVIDIA'nın ELSA'yı kurtarmak için elindeki tüm hisseleri satın alacağı. Profesyonel ekran kartı stratejisini ELSA üzerine kuran ve ürünlerini ELSA ile ortak geliştiren NVIDIA bu hareket ile ELSA'yı bir anda sorunlu bir şirketten güçlü bir şirkete çevirebilir.

Kral Geri Döndü GeForce4



NVIDIA yeni çipleri ile sürpriz yaratmadı. Ama en iyi olduğu kuşku götürmez.

Geçen ay GeForce4 hakkında toplayabildiğimiz tüm bilgi kırıntılarıyla bizi nelerin beklediğini çıkarmaya çalışmıştık. Bu ay GeForce4 elimizde ve onu yeterince didikledikten sonra NVIDIA'nın yeni bebeğinin neler yapıp yapamadığını biliyoruz. Her zaman olduğu gibi NVIDIA'dan sızan bilgiler yanlış çıkmadı. Ti 4400 ve Ti 4600'ün saat frekanslarındaki bir iki fark dışında geçen ay verdiğimiz bilgilerin tümü doğruydu. Ancak DDR ve SD-RAM'lerin fiyatlarındaki durdurulamayan artış kartların tahmin edilen fiyatları geçmesine yol açtı.

GeForce4'ün derinliklerine bakınca karşımıza çıkan ilginç bir gerçek, bu sefer MX ile Ti modeli arasında oldukça fark olduğu. NV 25 çekirdeğine sahip olan GeForce4 Ti, nFiniteFX-II teknolojisine dayanıyor. nFiniteFX-II'de Vertex Shader'ların sayısı ikiye çıkmış. Bu GeForce 4'ün Geforce3'e karşı en büyük üstünlüğü. Ayrıca kart hafızasını daha efektif kullanmamızı sağlayan LMA-II birimi, yeni Anti-Aliasing birimi Accuview Antialiasing, GeForce4'de bulunan yeni birimler. GeForce4'ün diğer bir farkı da üzerinde iki ayrı DAC bulunması. Ekran kartının işlediği grafikleri monitöre yollanabilmesi için analoga çeviren DAC'dan iki tane bulunması NVIDIA'nın nView adını verdiği yeni çift monitör ve TV-Out kullanımını sağlıyor.

MX'in Azizliği

NV 17 çekirdeğine sahip olan GeForce4 MX'e ise bu yeni cicilerden pek verilmemiş. Vertex ve Pixel Shader'lara sahip olmayan NV 17 bunun yerine kendine has T&L birimine sahip. Ayrıca MX'de LMA-II değil LMA kullanılmış. MX modeli SD-RAM'le ve düşük 128bit'in altında çalışan RAM'lerle çalışabilecek şekilde tasarlandığı için çok düşük per-

> "Doom için GeForce4 MX almayın –John Carmack"

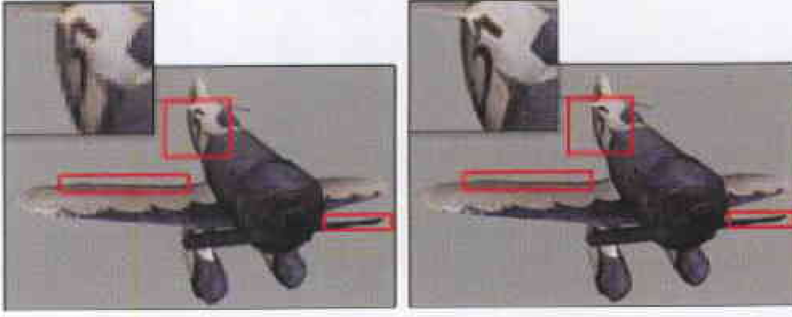
3DMark 2001	1024x768x16bit	1024x768x32bit	1600x1200x32bit
GeForce4 Ti 4600	9706	9407	6093
GeForce3 Ti/500	8039	7469	4677
Radeon 8500	8490	8178	5123

Aquamark	1024x768x16bit	1024x768x32bit	1600x1200x32bit
GeForce4 Ti 4600	58fps	55fps	29fps
GeForce3 Ti/500	40fps	37fps	21fps
Radeon 8500	44fps	42fps	22fps

Quake 3 Arena	1024x768x16bit	1024x768x32bit	1600x1200x32bit
GeForce4 Ti 4600	203fps	198fps	130fps
GeForce3 Ti/500	197fps	181fps	111fps
Radeon 8500	194fps	167fps	76fps

	3DMark 2001	Vetex/Pixel Shader Performansı
	1024x768x16bit Vertex	1024x768x16bit Pixel
GeForce4 Ti 4600	93fps	124fps
GeForce3 Ti/500	61fps	94fps
Radeon 8500	97fps	105fps

Model	GPU Hızı	RAM miktarı ve hızı
GeForce4 MX420	250 MHz	64MB 166 MHz SD
GeForce4 MX440	270 MHz	64MB 400 MHz DDR
GeForce4 MX460	300 MHz	64MB 550 MHz DDR
GeForce4 Ti4400	300 MHz	64/128MB 550MHz DDR
GeForce4 Ti4600	300 MHz	128MB 650 MHz DDR



Yeni 4xS AA metodunun kalite farkı açıkça görülüyor

formanslı RAM'lerle piyasaya sürülebilme şansı da var. Kısacası GeForce4 MX oldukça kırpılmış bir kart. NVIDIA'nın kesip atmadığı sadece nView için ikinci DAC ve Accuview birimi kalmış.

Bakın Jhon Carmack GeForce4 MX için neler diyor.

" Doom için GeForce4 MX almayın. NVIDIA daha önce kartlarını isimlendirirken karışıklık yarattı. Ben daima GF2'nin sadece hızı arttırılmış bir GF1 olmasının fazlasıyla kötü olduğunu düşündüm. Halbuki GF3, GF2 'ye göre gözle görülür teknolojik gelişimlere sahipti. GF 4'ün, hızlandırılmış bir GF3 olmasını bekliyordum elbette ama NV17'ye GF4 MX demek gerçekten çok saçma.

GF4 MX Doom'u yine düzgün çalıştıracak ama NV10'un kodlarını kullanacak. Yani hiç vertex shader olmadan ve sadece iki texture ünitesiyle. Bir GF3 veya Radeon 8500 çok daha fazla performans verecektir. Pek çok oyunun dörtlü texture'ları ve vertex programlarını kullanmayacağını göz önüne alırsanız, fiyatı da düşünülünce GF4 MX pek çok insanın tercihi olabilir. Ama kahretsin, başka bir isim vermelerini tercih ederdim."

Zaten MX ile Ti arasındaki farkı görmek için Doom 3'ü beklemeye gerek yok. Şu an mevcut olan test programları ile bile aradaki performans farkı %30 ila %80 arasında değişiyor. Hele saniye de çizebildiği poligon sayısında Ti, MX'in iki katının üstüne çıkabiliyor.

nView

NVIDIA, GeForce2 MX ile birlikte çift monitör kullanımına izin veren TwinView teknolojisini tanıtmıştı. TwinView aynı anda hem monitörden hem de TV-Out'dan görüntü almamızı sağlıyordu. GeForce4 ile birlikte NVIDIA, nView teknolojisine geçiyor. Nview'in ilk farkı sadece MX modellerinde değil tüm GeForce4'lerde bulunuyor olması. Grafik çipi içine iki ayrı DAC yerleştirilmesiyle mümkün olan nView bize pek çok ek özellik sağlıyor.

Öncelikle analog monitör, TV ve TFT monitör'leri istediğiniz ikili kombinasyonda kullanabiliyorsunuz. Aynı anda iki TFT monitör bağlamak elinizde. Elbette burada sizi sınırlayan kartı üreten firmanın yerleştirdiği çıkışlar.

nView'in en ilginç özelliklerinden biri pek çok ek ayara sahip olması. Bu ayarların hepsi Masaüstü yönetimi adı altında toplanmış. Mesela çift monitör kullanımında pencerelerin arada kalıp ikiye bölünmesini engelleyebiliyorsunuz. Profiller oluşturabiliyorsunuz. Ayrıca kendinize 32 ayrı masaüstü yaratabiliyorsunuz. Bu çok farklı bir özellik. Mesela iki ayrı masaüstü yarattınız. Birinde iş yapıyorsunuz diğerinde ise Internette gezip müzik dinliyorsunuz. Her iki masaüstünde de bu farklı kullanımlar için farklı programlar açıyorsunuz. Hatta Windows görünümü özelliklerini farklılaştırıyorsunuz. Daha sonra bir kısayol tuşu ile masaüstünüzü değiştirebiliyorsunuz. Böylece iki ayrı bilgisayar kullanır gibi çalışabiliyorsunuz bilgisayarınızda.

nView ile birlikte gelen diğer ilginç özelliklerden biri pencereleri sürüklerken şeffaf olmaları. Ama bu bilgisayarı oldukça zorlayan bir iş. Ayrıca tüm pencerelerin temel menülerine eklenen nView menüsü ile o pencereyi kolayca diğer bir desktop'a yollayabilme, çift monitöre birden büyütebilme gibi kolaylıklara sahip oluyoruz.

Accuview

Daha önceden var olan 2x, 4x ve Quincunx anti-aliasing modlarına ek olarak NVIDIA şimdi de 4xS isminde yeni bir Anti-Aliasing metodu sunuyor. Sadece Direct3D'de kullanılabilen 4xS'in farkı daha fazla sample kullandığı için daha iyi bir görüntü kalitesi vermesi.

Tüm bu Anti-aliasing modlarındna sorumlu olan ise NV25 çipinin %13'lük kısmını kaplayan Accuview AA Engine. Salt AA için çalışan böyle bir bölüm olunca AA'da meydana gelen performans düşüşü çok daha düşük oluyor.

Ama 4x ve 4xS modlarında hala %50'yi bulan performans düşüşleri oluyor.

Performans

NVIDIA'nın GeForce4 ile ciddi görsel yenilikler ortaya koymadığı açık. Ancak performansı arttırmaya yönelik gelişimler oldukça çarpıcı. Özellikle ikinci Vertex Shader'ın eklenmesi ve LMA'nın yeni versiyonunun kullanılması performansı oldukça etkilemiş.

Ancak ikinci Vertex Shader'ın eklenmesine rağmen 3DMark 2001 Vertex Shader testinde Radeon 8500 hala GeForce4 Ti 4600'ün önünde görülüyor. Ancak bu testte GeForce3 Ti 500'ün ne kadar geride kaldığına dikkat ederseniz ikinci Vertex Shader'ın etkisi açıkça görülüyor. Pixel Shader konusunda ise NVIDIA, ATI'a karşı olan eksikliğini fazlasıyla kapamış. Böylece ATI2'nin üstün olduğu Vertex/Pixel Shader'lar konusunda da liderliği kazanıp krallığını tam olarak ilan etmiş.

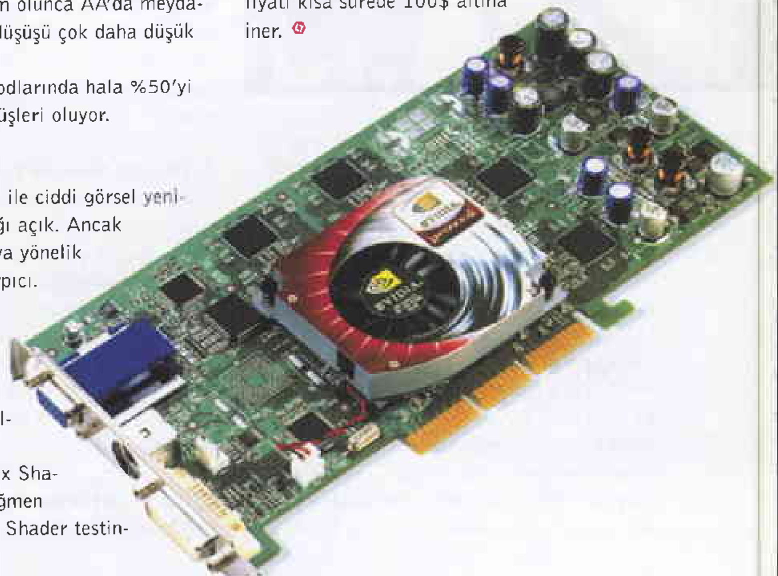
GeForce4 Ti 4600'ün rakiplerine karşı asıl performans üstünlüğü yüksek çözünürlüklerde ortaya çıkıyor. Bunun temel sebebi kullanılan DDR SD-RAM'in çok daha hızlı olması ve LMA-II sayesinde daha efektif kullanılabilmesi.

Benchmark skorlarında çarpıcı olan diğer bir nokta OpenGL'de NVIDIA'nın çok daha başarılı olduğu. Bunun arkasında yatan en önemli neden, NVIDIA'nın sürücülerinde OpenGL'i çok daha iyi kullanması. ATI kartların OpenGL'inde hem performans daha düşük hem de bug'larla karşılaşılabiliyor.

Sonuç

NVIDIA, GeForce4 ile hız krallığını tekrar ele geçiriyor. GeForce4 Ti serisi şu an için piyasada bulunabilecek en iyi ekran kartları. Elbette fiyatları da en iyisinden. Ancak GeForce4 ti'lerin GeForce3'lerden nView ve Accuview dışında ciddi bir teknolojik üstünlüğü olmadığını unutmayın. Eğer bu iki özellik sizin için çok fazla anlam ifade etmiyorsa ve ekran kartına vereceğiniz para sınırlıysa GeForce 3'ü tercih etmek çok daha mantıklı. Özellikle GeForce 3 Ti 200 ve ilk GeForce 3 makul fiyata sahip olan yüksek performanslı ekran kartları.

GeForce 4 MX konusunda ise durum çok daha farklı. GeForce 4 için hayal olabilecek bir fiyata satılsa da kart teknolojik olarak GeForce 3'ün oldukça gerisinde. Performans olarak da kartın GeForce 4 ismini hak etmediği oldukça açık. Ama 130$'lık fiyat öylesine cezbedici ki! En iyisi biz GeForce 4 MX'i GeForce 2 MX'in 2. versiyonu olarak düşünelim. Uygun bir fiyata hemen herkesin satın alabileceği, her oyunu da oynatabilecek bir kart. Umarım GeForce2 MX'de olduğu gibi fiyatı kısa sürede 100$ altına iner.



EZ's ZONE

Donanım Satın Almanın 5 Altın Kuralı

Yani bir parça veya donanım alırken dikkat etmeniz gerekenler!!!

Donanım almak gerçekten alengirli bir iş. Hele sokağa atacak paranız yoksa ince eleyip sık dokumak zorundasınız. İnsan bakkaldan alış veriş yapar gibi donanım almadığı için bu konularda deneyimsiz oluyor. Deneyimli olanların ise deneyim kazanana kadar bir iki kere başına olmadık işler geliyor. Bu yüzden ben kendi deneyim ve geçmişteki acı tecrübelerime dayanarak size küçük bir rehber hazırladım. Buradaki 5 maddeye dikkat ettiğiniz sürece başınız çok daha az ağrıyacaktır.

1. Bu ürüne gerçekten ihtiyacınız var mı?
Kendinize sormanız gereken en can alıcı soru bu. Malesef kullanıcıların pek çoğu ihtiyaçları olmayan donanımlara gereksiz yere para veriyor. Bu genelde iki şekilde gerçekleşir. Birincisi heves edip kullanmayacağınız bir şey satın alabilirsiniz. Mesela bir tarayıcı. Eğer yılda bir kere kullanacaksanız ne gerek var? Veya web kamerası. Bu tip ürünleri satın alırken gerçekten kullanmak istediğinize, ihtiyacınız olduğuna emin olun.



İkincisi ise genelde performans arttırıcı upgrade'lere karar verirken karşımıza çıkar. Upgrade yaparken size en fazla performans getirecek değişimleri yapmalısınız. Mesela oyunlar yavaşsa öncelikle ekran kartı daha sonra işlemci ve RAM değiştirmeyi düşünmelisiniz. Eğer oyunlar yavaş açılıyorsa bu eski bir hard-disk, CD-ROM veya düşük RAM'den olabilir. Oyunun ortasında hard-disk deli gibi çalışıyor ve oyun yavaşlıyorsa bu RAM'inizin yetersiz olduğunu gösterir. Eğer sistemi yavaşlatan parçanın hangisi olduğunu tespit ederseniz paranızın karşılığı olan performans artışını alabilirsiniz.

2. Gerçekten iyi bir ürün mü?
Bu da oldukça zor bir iş. Alacağınız ürünün gerçekten ne kadar iyi olduğunu nasıl bilebilirsiniz. Birincisi ve en güveniliri dergilerde çıkan incelemelerine bakarak. Ben bile bir ürün alacaksam ve test etme şansım olmamışsa, Chip'i açar o ürün için ne yazılmış bakarım. Özellikle grup testleri hangi ürünü alacağınıza karar verirken çok işe yarar. Ancak bir grup testine bakıp testin birincisini gözü kapalı almak da doğru değil. Sonuçta her insanın ihtiyaç ve beklentileri farklıdır. Siz testleri baştan sona okuyup sizin için en uygun olan ürünü bulmaya çalışın.

İkinci bilgi kaynağınız elbette çevrenizdeki diğer bilgisayar kullanıcıları. "Bu üründen kimse de var mı?", "Memnunlar mı, sorun çıkartmış mı?" bir sorun. Ama unutmayın ki herkes kendi kullandığı ürünü yükseltme sevdasındadır. Psikolojik bir şey. Ayrıca ürünün sorunlu olduğunu duyarsanız hemen vazgeçmeyin. Sorduğunuz kişinin kendisinden kaynaklanan bir hata olabilir. Birde bazı ürünler anlamsız yere efsaneleşir. Özellikle eskiden iyi olduğu için isim yapmış ama sonradan çizgisini bozmuş markalara dikkat edin. Sonuçta çevreye sormak ikinci güvenilirlikte bir yöntem.

Üçüncü yöntem ise satıcıdan bilgi almak. Ancak ülkemizde pek çok satıcı kullanıcı düzeyinde dahi donanımdan anlamıyor ve pek çoğu da ürünü satmak için dünyanın düz olduğunu, develerin kutuplarda yaşadığını bile iddia edebiliyor. Bu yüzden bu en az güvenilir olanı.

3. Ürünün ömrü ne kadar?
Aldığınız ürünü yaklaşık olarak kaç sene kullanabileceğinizi ve o süre sonunda tekrar upgrade yapıp yapamayacağınızı düşünün. Eğer ürün kısa ömürlüyse ve sonra ikinci bir upgrade sizi zorlayacaksa biraz bekleyip daha uzun ömürlü bir ürün alın. Mesela şu an bir TNT2 M64 ekran kartı almak parayı sokağa atmaktan daha farklı değil. Biraz daha pahalı olsa da bir GeForce2 MX almak çok daha akıllıca bir iş olur.

4. Hangi şartlarda alıyorsunuz?
Aldığınız ürünün fiyatının makul olduğundan emin olun. Bunun için üşemeyin elden geldiğince çok bilgisayarcı dolaşıp fiyat alın. Kredi kartı ile alacaksanız komisyon istememelerine dikkat edin. Pek çoğu komisyon keser ve bunu son dakika da söyler. Eğer taksitle alıyorsanız dolar üzerinden taksit yapmayın. Çünkü pek çoğu dolara %5 gibi çok yüksek vadeler koyuyor. Bunu koymasa bile o vade farkını toplam fiyata yediriyor.

Türk lirası taksitlerine de elden geldiğince kampanyalarda girin. Normal zamanlarda vade farkları genelde beyaz eşyaya oranla çok yüksektir. Bunun dışında Empa'dan Hızlı Sistem gibi vadesiz taksit olanaklarını değerlendirin.

5. Aldığınız yere ne kadar güvenebilirsiniz?
Ne yazık ki Donanım satan firmalar arasında diğer sektörlere göre güvenilir, sorumluluk sahibi, aklı başında insanlar bulmak çok daha zor. Satıcı iyi niyetli ve bilgili olsa bile yarın öbür gün iflas edebilir. O zaman teknik destek hakkınızı yitirme tehlikeniz var. Bu yüzden sadece size mal satan kişiyi değil onunda malı aldığı firmayı yani ithalatçısını tanıyın. Aldığınız ürünlerin üzerinde ithalatçının etiketi olup olmadığını kontrol edin, eğer yok ise satıcıdan size ürünü aldığı ithalatçıyı söylemesini ve hatta size ithalatçıdan aldığı faturanın bir fotokopisini vermesini isteyin.

İthalatçısı belli olmayan ürünleri kesinlikle almayın. Bunlar genelde Gray Market dediğimiz kaçak yollarla gelmiştir ve hiç bir garantisi yoktur. İleride satıcı ile sorun yaşarsanız ve çözülemezse mutlaka ithalatçıdan yardım isteyin. Sorunu onlarda çözmezse üretici firmaya kadar başvurun.

Sık sık ürünlerini incelediğimiz, Donanım Pazarı'nda telefon numaraları bulunan ithalatçılar Türkiye'nin belli başlı ve sağlam ithalatçılarıdır. Ne yazık ki ekonomik kriz döneminde oldukça büyük bir kaç ithalatçı battı. Sonuçta böyle bir tehlike her zaman karşınıza çıkabilir. Bu yüzden aldığınız ürünün tüm ithalatçılarını bilmek de fayda var. Sonuçta firmalar kapanır ve ürün ikinci ayında bozulursa açıkta kalabilirsiniz.

Ayrıca ürünü almadan önce montajı kimin yapacağı da belli olsun. Bazı satıcılar ürünü sattıktan sonra takmak için ayrıca para isteyebiliyor.

Son olarak uyanık ve dikkatli olun. Acele etmeyin. Yeni çıkan ürünlerin fiyatlarının genelde normalin üzerinde olduğunu unutmayın. Kolaya kaçıp ilk karşınıza çıkan yerden almayın. Araştırıp sormaktan yılmayın. Ama karar verme konusunda korkaklık da etmeyin.

> Satıcı iyi niyetli ve bilgili olsa bile yarın öbür gün iflas edebilir. O zaman teknik destek hakkınızı yitirme tehlikeniz var.

donanım pazarı

Güneş açar fiyat düşer

Yeni bir ürün çıktığında eskisinin fiyatı düşer kuralı bu ay kendini tekrar ispatladı. Piyasaya tam olarak girmemesine rağmen GeForce4'ün sözü dahi GeForce3 fiyatlarını düşürdü. Bu elbette global pazarın bir etkisiydi. Şu aralar GeForce 3 almak için iyi zamanlar aklınızda bulunsun.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölçsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 99	Ufotek	(212) 274 56 60
Microsoft	(212) 258 59 98		



Donanım Pazarı

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 800MHz Boğaziçi/Ebis: 65$	AMD AthlonXP 1600+ (1.4Ghz) Boğaziçi/Ebis: 150$	Intel Pentium 4 2.2 Ghz Empa/Datagate: 685$
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150$	ABIT TH7-II RAID Çizgi/Datagate: 160$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 56$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 75$	512MB RD-RAM Fiyatı: 184$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 100$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 100$	Seagate Baracuda III 80GB Datagate: 185$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX400 Kont/Multimedya: 85$	Abit GeForce3 Ti 200 Çizgi/Datagate: 220$	Winfast GeForce III Ti 500 Kont/Multimedya: 359$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 155$	Sony G220 17" Empa: 325$	Sony G520 21" Empa: 999$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-in Multimedya/SKY: 77$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 46$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 94$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 179$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 35$	Elsa Microlink USB TET: 74$	Elsa Microlink USB TET: 74$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**793$**	**1365$**	**3124$**

Yan Ürünler

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42$	Intel Create & Share Empa: 65$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızdaki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.



teknik servis

Her ay bu parçaya neşeli bir şeyler yazardım ama sırada "6 ayda bir yapılan mektuplarla ilgili uyarı" mevzuatında. Arkadaşlar mektup yollarken lütfen .rtf formatında yazıp dosyaya eklemeyin. Bu mektup köşesinin kuralı bizim değil. Maillerinizi yazarken dil ve imla kuralalrına dikkat edin. Önemli bir sorununuz varsa bunu gereksiz sorularla yollayıp cevap şansını azaltmayın. Soru sormadan önce eski Level'ları karıştırıp aynı soru daha önce geçmiş mi bir bakın? Çok kez cevaplanmış soruları ne mail ile ne de burada yanıtlamıyoruz.

Tuğbek Ölek





MSI ve Leadtek'in GeForce4'leri fanlarıyla dikkat çekiyor. Özellikle Leadtek'in kartı soğutabilmek için çepeçevre ısı gidericiyle sarması hayret verici. Kartın arkasında bir bu kadar soğutma elemanı daha var.

Hard-Disk Bölmek

Merhaba ilk önce hepinize yayın hayatınızda başarılar diliyorum ve konuya giriyorum. Benim sorunum disk bölme ile ilgili. Hard diskimi nasıl ikiye bölebilirim? Bölerken hangi tarafın ne kadar hard-disk bölümü alacağını nasıl ayarlarım? Bunu yaparken format atmam gerekir mi? Nelere dikkat etmem gerekir bu işlemi yaparken? Yardım ederseniz çok sevinirim

Mehmet Bengi Taysun

Merhaba Mehmet, yayın hayatımızın selamı var başarı dileklerin için çok teşekkür ediyor. Hard-disk bölmek ciddi ve riskli bir iştir. Öncelikle *bölünen hard-disk'te ki bütün bilgilerin* uçacağını unutma. Bu bilgileri sonradan geri kazanmanın hiç bir yolu olmaz. Bu yüzden mutlaka tüm dosyalarını, maillerini vs. yedekle.
Disk bölmek Windows XP ve Windows 2000'de çok kolay. Eğer bölünecek disk işletim sisteminin yüklü olduğu disk değilse tek yapman gereken My Computer'a sağ tık yapıp oradan Manage'i seçmek. Daha sonra Disk Management'a gel. Burada böleceğin diskin üzerine sağ tık yapıp mevcut partition'ı sil ve yeni iki tane oluştur. İlkini oluştururken sana ebat soracak. İkincisi de zaten geriye kalanı yapabilir.
Eğer Windows'un yüklü olduğu hard-disk'i böleceksen yeniden Windows kurman gerekiyor. Windows 2000 ve XP'nin kurulumu sırasında bu işlemi yapabilirsin. Zaten menülerde uzun uzun açıklıyor.
Eğer Windows 98 veya ME'ye kuracaksan sistemi açılış disketiyle açıp f-disk.exe ile yapman gerekiyor. F-disk'in menülerinde de gerekli açıklamalar var. Önce var olan partisyonları sil. Sonra primary partition ve extended partition yaratacaksın. Son olarak extended partition içine logical drive oluşturcaksın.
Tüm F-disk işlemlerinden sonra format atman şart. Bence en kolay yol mevcut çalışan bir Windows 2000 veya XP'ye takıp orda hazırlamak. Hem daha kolay hem daha hızlı.

BIOS Şifresi Silmek

Merhaba Tuğbek. Ben 26 yaşında bir okuyucunuzum. Size sorum anakartım hakkında olacak. Sanırım anakarta şifre koydum, fakat şifreyi bilmiyorum. Daha doğrusu koyacakken vazgeçip bilgisayarı kapattım. Bilgisayar açılırken sorun yok. Ancak yeni donanım eklerken veya BIOS ile oynarken şifre istiyor. Bu durumda ne olmuş oluyor ve bu şifreyi nasıl kırabilirim. Ayrıca Midtown Madness 3 ne zaman çıkacak. Yardımlarınızdan dolayı şimdiden teşekkür eder yayın hayatınızda başarılar dilerim. Bol oyunlu (iyi oyunlu) günler!!!

Semir OKUR

BIOS şifreleri ikiye ayrılır; sistem şifresi ve BIOS şifresi. Sistem şifresi ile bilgisayara şifre yazmadan giremezsin. BIOS şifresi ile ise şifre girmeden BIOS'da değişiklik yapamazsın. Senin koyduğun şifre ikincisi. Bunu kaldırmanın yolu CMOS resetlemek. Anakartının kitapçığına bak ve burada CMOS Reset jumper'ını bul. Bu jumper 3 pinlidir ve daima iki seçeneği vardır. 1-2 olabilir veya 2-3. yani jumper ya ilk iki pin üzerindedir ya da son iki. BIOS resetlemek için bu jumper'ı değiştir. Bir iki kez açma düğmesine bas. Bilgisayar hiç tepki vermeyecek ama bu arada BIOS resetlenmiş olacak. Jumper'ı eski haline alıp bilgisayarı aç. Şifre kalkmış olacak ama tüm BIOS ayarlarını baştan yapmak zorunda kalacaksın.

Fansız Ekran Kartı

Merhaba Tuğbek, nasılsın iyisindir umarım. Sana bir sorum olacaktı. Bugün MSI marka bir GeForce2 MX200 ekran kartı aldım. Şu anda makinemde o takılı ama benim de kafama bir soru takıldı. Kartın üzerinde soğutucu fan yok. Sadece bir ısı düşürücü demir gibi bir şey var. Acaba fansız olması karta bir zarar verir mi? TNT2'lerin fansız çalıştıklarını biliyorum. Ama GeForce2 MX 200 hakkında hiç bir bilgim yok. Eğer yardım edersen çok sevinirim. Tüm Level camiasına selamlar.

Kartın üzerinde soğutucu fan yok. Acaba fansız olması karta bir zarar verir mi?

Tüm Level Camiasının da sana selamı var. Gerçi biraz futbol klübü gibi oldu. Bunun yerine ahali falan desek daha iyi :)
Telaşlanmanı gerektirecek bir şey yok. MX 200'ler oldukça düşük hızda çalıştıklarından fan şart değil. Ama baktın ki oyunlarda olur olmaz yerlerde kitleniyor veya anlamsız beyaz noktalar oluşuyor üzerine bir fan uydurmaya çalışırsın.

WinXP'de Firewall'u Kapamak

Sevgili Tuğbek, benim bir sorunum var. Windows XP kullanıyorum ve firewall'u kapatmayı bilmiyorum. Açıklarsan sevinirim.

Dincer

Internet bağlantının (LAN'dan ise onun) üzerine sağ tık yapıp özelliklerine gir. Gelişmiş tabında bu seçeneği bulabilirsin.

Deliren Ses Kartı

Selam Tuğbek; Öncelikle Level ailesinin 5'inci doğum gününü kutlarım. Benim Sound Blaster Live Player ses kartım vardı, fakat ses kartım birden bire kendi PCI SCSI Bus Controller sanmaya başladı. Ses kartını arkadaşın bilgisayarına götürmüştüm, kullandık sonra kartı söküp kendi bilgisayarıma taktığımda bu hatayla karşılaştım. Garanti süresi bittiği için ses kartımla baş başa kaldım. 2-3 Farklı bilgisayarda denedim fakat sürekli aynı hatayla karşılaştım. Acaba ses kartının BIOS update'i gibi bir şeyini yüklemeye çalışsam düzelir mi??? Eğer böyle bir ihtimal varsa lütfen nerde bulabileceğimi de söyler misiniz? Çünkü Creative'in web sayfasında bulamadım.
WinFast'in 64MB SH Pro ekran kartını aldım. Fakat T&L'yi oyun destekliyor ise yüksek FPS'lerde oyunu rahatça oynayabiliyorum. Ama T&L'yi desteklemiyorsa eski kartımdan

(Creative 16MB TNT) çok fazla bir farkını göremiyorum. Bu arada sitemim Celeron 450 [Overclocklu c300a] 196MB RAM, Asus P2BX i440 board, 4.3GB Seagate, Detonator 27.42) Bunun bir çaresi var mı yoksa oyunların destek vermesi için dua etmeye başlayım mı?

Vahit ATA

Senin sorunların bayağı ciddi. Daha önce hiç karşılaşmadığım şeyler. Ses kartın için aklıma gelen iki çözüm var. Birincisi sürücüleri CD'den kurmak. Otomatik kurduğu için ne olarak gördüğünü önemsemeyebilir. Eğer bu olmazsa SCSI Controller olarak gördüğünde sürücünün yerini sen seç. Bu durumda sana donanımın tipini de soracak oradan ses kartı olarak seçebilirsin. Belki bu işe yarar.

İkinci sorunun da anormal. Bence bu soruna şöyle yaklaşmak daha doğru. Genel olarak ekran kartından gereken performansı alamıyorsun. Ancak T&L destekli oyunlar daha hızlı çalıştığı için bunu hissetmiyorsun. İşlemcin ekran kartına göre zayıf olduğu için T&L olmadı mı işlemci yükü kaldıramıyor. Bu yüzden ekran kartının ayarlarını kontrol et. Belki FSAA açık olabilir. Veya oyunları yavaşlatacak başka bir ayar. Ayrıca son Detonator'leri kur. Sorun devam ederse daha eski Detonatorleri dene. Mesela 20.80 gibi eski bir sürüm veya 12.41 gibi bir Detonator 3 sürücüsü işe yarayabilir. Bunları www.reactorcritical.com adresinde bulabilirsin.

OpenGL Hatası

Merhaba Tuğbek,
Benim sana bir sorum olacaktı...
Bende Winfast GeForce2 MX var ve geçen gün Medal of Honor'u yükledim. Ancak oyunu başlatmaya çalıştığımda yazılar geçiyor ve "Could not load OpenGL Subsystem" diye en sonda bir hata mesajı çıkıyor, oyun açılmıyor. Acaba bendeki CD de mi problem var diye sizin verdiğiniz CD'de ki Medal of Honor demosunu yükledim ve aynı sorun onda da var. Ekran kartım bir tek Medal of Honor da problem çıkarıyor. Başka oyunlarda OpenGL veya Direct3D problemi olmaksızın oynuyorum.
Not: Lütfen iş yerinde uyumayı tercih edip Sinan Abi'yi kızdırma. Allah muhafaza asker adam dokunmak 3 aydan baslar... (ohoo, askerlik biteli yıl oldu, nerelerdeydin sen Osman. Osman? - blx)

Osman

OpenGL veya eklentilerinde bir sorun var belli ki. Bu sorunu çözmek için yapılabilecek bir kaç şey var. Mesela Quake 3 kurmak. Quake 3 beraberinde gerekli olan bazı eklentileri kurar. Normalde bunların MOHAA ile de gelmesi lazım ama bir ihtimal denemekte fayda var. Diğer yöntem ise her zaman tavsiye ettiğimiz ekran kartı sürücüsü güncellemesi ve www.glsetup.com'da bulunan OpenGL'i kurmak.

Oyunun Hızlı Yüklenmesi

Oyun sekansları arasındaki can sıkıcı bekleme sürelerini ortadan kaldırmak için nasıl bir çözüm (upgrade) önerirsin (maksimum 200 dolar olmak üzere)?
Benim aklıma gelen 512MB ve 7200 dönüşlü 2MB önbellekli 40-80GB'lik hard-disk.
İşlemci tavsiyesi vermesen de olur çünkü benimki celeron700 ve bunu değiştirmeyi düşünsem en az P4 alırım ki onun içinde anakartını, kasasını bilmem neyini değiştirmem gerekir. Çok masraf canım.
Hoşçakal, kendine iyi bak...

İlk çözüm elbette defragmentation yani disk birleştirme. Belli aralarla bunu yapmak programların ve oyun içinde bölümlerin daha hızlı yüklenmesini sağlar. Ayrıca daha hızlı bir Hard-disk'in de faydası olur. Daha fazla RAM'in değil ama daha hızlı RAM'in faydası olabilir. Ama işlemci, anakart vs değiştirmeyeceğine göre bu şu an için sana uygun değil. Bir yöntem de birden fazla hard-disk varsa oyunu ikincisine kurmak olabilir.



Creative GeForce4 MX 440'ı henüz ortalarda göremedik.



Abit GeForce4 MX 440 piyasaya çıkan ilk GeForce4'lerden.

Monitör Ayarları

Herkese selam. Keyifler yerindedir umarım. Benim bir kaç sorum var. Acilen cevaplarsanız sevinirim.
1-Nihayet parama kıyıp kendime Philips 107E aldım.Fakat bazı şeyler dikkatimi çekti ve size danışmaya karar verdim. Monitör ilk açıldığı zaman acayip bi açılma sesi geliyor. Sizce bu normal mi?
2-Masaüstü çözünürlüğüm 1024x768. Ama oyunlara girince ekranda değişimler oluyor. Her oyuna girişimde zoom ayarlar ile oynamam mı gerekiyor?
3- Hard-diskimde depo kısmında bulunan bazı ses ve video dosyalarını belirli bir süre sonra çalıştıramıyorum. Böyle dosyalar hard-diskte durduğu için mi bozuluyor, yoksa başka bir şeyden mi şüphelenmeliyim? Çünkü şu ana kadar benim için çok önemli birkaç şeyi kaybettim. Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler. Kendinize iyi bakın.

Iron Maiden

Monitörler açılırken öyle sesler çıkarır. Sen o esnada Fear of the Dark'ın mırıldan duymazdan gel. Bu konuda yapacak bir şey yok. Oyuna girince Windows çözünürlüğü değişir. Bu yüzden geometri ayarları da o çözünürlük için ayarlanmış olan haline gelir. Bu ayarı tekrar yapman gerekir. Ama her çözünürlük için sadece bir kere yapman yeterli. Dosyalar da durduğu yerde bozulmaz. Muhtemelen hard-disk'te bad sector vardır. En kısa sürede Scan-disk yap.

XP'de Uyumlukuk Modu

Selamlar Level halkı ve sevgili Tuğbek. Acaba Windows XP'de nasıl Windows 98 oyunları çalışır? Windows 98 Modunu nereden bulabiliriz?

Çalıştırmak istediğin oyunun kısayoluna sağ tık yap. Orda Compatibility Mode - uyumluluk Modu'nu göreceksin.

RAM Hızını Bulmak

Derginizi 99'dan beri takip ediyorum ve son zamanlarda bilgisayarın donanım işine sardım, her neyse Şubat ayındaki yazıda SD-RAM'lerin 133MHz ve 100MHz diye ikiye ayrıldıkları yazıyordu. Benim SD-RAM'in hızını nereden öğrenebilirim. (Bu arada SD-RAM'lerin fiyat artışını düşürecek olan Pentium 4'de kullanılacak i845 çipi ne zaman piyasaya çıkacak?)

Bu bilgi genelde RAM'in üzerindeki küçük bir etikette yazar. Eğer böyle bir etiket yoksa RAM'lerin üzerinde uzunca bir numara göreceksin. Genelde sonunda bir tire ve sonra tek haneli bir sayı vardır. Bu RAM'in nano saniye cinsinden erişim hızını ifade eder. 1000'i bu sayıya bölersen teorik olarak RAM'in hızını bulursun. Mesela -8 ve -10, 100MHz'dir -6 ise 133Mhz. İ845'ler piyasaya çıktı. Ama SD-RAM fiyatlarındaki yükselişi durduramadı.

Oyun sekansları arasındaki can sıkıcı bekleme sürelerini ortadan kaldırmak için nasıl bir çözüm önerirsin?

Mektupları okudunuz bitti. Ama mektuplarla ilgili dikkat etmeniz gerekenler bitmedi. Aynı mail'i 3-5 kere atmayın. Sorunla ilgili yeterince bilgi verin. Sonuçta gelen her mail'e cevap veremediğimiz için öncelikli olarak bu ricalarımıza uyan maillere öncelik veriyoruz. Kendinize ve PC'nize iyi bakın.

ne izliyoruz ne dinliyoruz

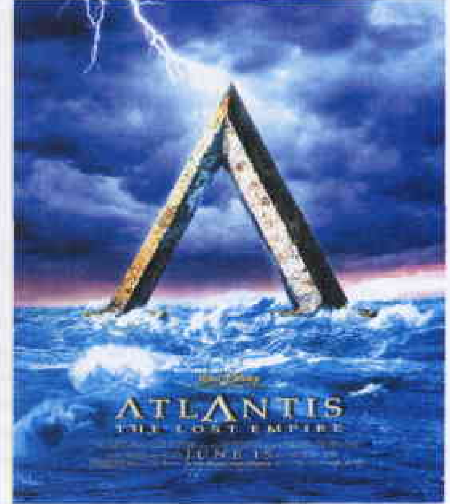
kofti vanilya

Büyük umutlarla değil ama en azından birtakım beklentiler içinde gittiğimi söyleyebilirim Vanilla Sky için; ama sonuç bir profiterolle geçiştirilebilecek bir düş kırıklığı oldu. Filme balıklama dalmak gerekirse, David (Tom Cruise) acayip zengin (ve tabii ki yakışıklı) bir yayınevi sahibidir; hızlı bir yaşantı, hızlı bir araba ve hızlı kadınlar. Evinde verdiği bir partide, en yakın arkadaşının yanında gelen İspanyol dilbere aşık olur. Sofia (Penelope Cruz), ayaklarını yerden kesmiştir bizimkinin; tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi. Ama David'in saplantılı 'yatak arkadaşı' Julie (Cameron Diaz) bu mutluluğu ikisine çok görür ve David'i de yanına alarak bir köprüden son sürat uçuverir. Bu intihar amaçlı trafik kazası sonucunda Julie ölür, David ise yaşamaktadır ama yüzü tanınmayacak bir haldedir. Her şeye rağmen işlerinin başına geçer ve Sofia ile tekrar beraber olmaya çalışır...

İşte bu noktadan sonra gerçekle fantezi iyice birbirine karışıyor ve seyirci cevabını bulamadığı sorularla yapayalnız kalıyor. Tabii her şey filmin sonunda anlaşılıyor, daha doğrusu anlatılıyor. İki saat boyunca David'in rüyalarında dolaşıyor ama maalesef kafamızdaki soruların cevaplarını bir türlü bulamıyoruz. Jerry Maguire'dan hatırlayabileceğimiz yönetmen Cameron Crowe da durumun farkında olsa gerek ki finali açıklayıcı diyaloglarla yapmayı tercih etmiş. Sonuç olarak filmden aydınlanmış ama aynı zamanda da sıkılmış bir halde çıkıyoruz. Aslında Vanilla Sky, daha önce ülkemizde de gösterime giren 'Gözlerini Aç'ın Hollywood versiyonu. Bu film ile İspanyol yönetmen Alejandro Amenabar birçok ödül almış ve Hollywood'a transfer olarak 'Diğerleri'ni yazıp yönetme fırsatını elde etmişti. Gözlerini Aç düşük bütçesine rağmen Vanilla Sky'dan çok daha başarılı bir film; zekice düşünülmüş kurgusuyla seyirciyi sürükleyebiliyor ve sona hazırlayabiliyor.



Tadımı kaçıran diğer bir olay da filmin müzikleri; soundtrack tam bir çorba. Radiohead'den, Joan Osborne'a kadar uzanan bir liste filmin içine gerekli gereksiz serpiştirilmiş (Tom Cruise'un 'One of Us'ı böğürdüğü sahneye dikkat). Her biri kendi başına çok sıkı parçalar ama bu tarz filmlerin özgün soundtracklerinin olmasından yanayım. Oyunculardan özellikle Cameron Diaz saplantılı aşık rolünde çok başarılı. Penelope Cruz'un doğal güzelliği oyunculuğundan daha ön planda ama bence bir sorun yok. Tom Cruise ise cilalı imajından bir kez daha kurtulamıyor. Ortada iyi bir konsept var ama Vanilla Sky, şansını kullanamamış. Zaten iyi bir filmi tekrar çekmenin ne anlamı var ki? Size tavsiyem filmin Avrupa versiyonu olan 'Open Your Eyes'ı bulup izlemeniz...



atlantis hala gizemli

Bir efsane olsun veya olmasın, şu bir gerçek ki Atlantis hala konuşuluyor ve insanlığın gizem arayışı sürdükçe de konuşulmaya devam edilecek. Geçtiğimiz ay gösterime giren 'Hearts in Atlantis' ve 'Atlantis: Lost Empire' efsaneyi bir kez daha yüzeye çıkartıyor.

Hearts in Atlantis (Gizemli Yabancı), efsaneyi daha çok mecazi anlamda ele almış; filmde geçen diyaloglarda Atlantis, herkesin mutlu bir şekilde yaşadığı ütopik bir yer. Gizemli Yabancı, Stephen King'in aynı adlı romanından uyarlanmış. İşin içinde yine psişik güçler ve yoğun bir duygusallık var, tıpkı başka bir King uyarlaması olan 'Yeşil Yol' gibi. Film, 11 yaşındaki Bobby ile bir medyum olan Ted Brautigan (Anthony Hopkins) arasındaki dostluk üstüne kurulu. Babası olmayan Bobby, pansiyonerleri Bay Brautigan'ın görmüş geçirmiş karakterinden ve garip güçlerinden oldukça etkilenir; bu gizemli yabancıdan erdem ve cesaret hakkında hayata dair dersler alırken, bir yandan da onun içinde bulunduğu tehlikeyi farkeder. Ted'i yakalayıp, psişik yeteneklerini kötüye kullanmak istemektedirler... Yönetmenliğini Scott Hicks'in (Shine) yaptığı film gerçekten de Atlantis gibi büyülü bir atmosfere sahip. Şüphesiz Anthony Hopkins'in filme katkısı büyük; onu izlerken bir an bile aklınıza Dr. Hannibal Lecter gelmiyor. Ayrıca görsel anlamda, ışığın ve oluşan gölgelerin çok iyi kullanıldığını söyleyebilirim. Özellikle duygusal bir dönem geçiriyorsanız, Gizemli Yabancı'yı görmeniz tavsiye edilir.

Diğer filmimiz ise aslında bir çizgi film ve doğrudan Atlantis efsanesiyle alakalı. Kayıp İmparatorluk oldukça farklı bir Walt Disney yapımı; ne şarkılar ne de türlü şirinlikler eşlik ediyor filme. Kayıp İmparatorluk daha çok bir Indiana Jones havasında; hatta diyaloğu az, aksiyonu bol bir Jules Verne yapıtını da andırıyor denebilir. Tahmin edeceğiniz gibi hikaye Atlantis'i bulmak üstüne kurulu. Michael J. Fox'un seslendirdiği Milo bir dilbilimci olarak, Atlantis'i bulmak için düzenlenen bir araştırma gezisine katılır. Büyükbabası, Milo'ya kayıp kıtanın yerini tarif eden, antik bir günlükten bahsetmiştir. Hazırlıklar tamamlanır ve çeşitli uzmanlardan oluşan ekip yola çıkar. Dev bir deniz canavarıyla karşılaşmaları sonucu kendilerini bir volkanın derinliklerinde bulurlar. Ama bu durum onları doğrudan Atlantis'e götürecektir. Ancak ekibin Atlantis'in yeniden

haberiniz var mı?

BAYRAĞI ONLAR DEVRALDI

Ne yalan söyleyeyim, onları radyoda ilk defa dinlediğimde 'Faith No More'un yeni bir albüm çıkardığını sandım ve hemen şarkıdan sonra sunucunun söylediklerine kulak verdim. Yanılmıştım çünkü adam 'Incubus' diye yepyeni bir gruptan bahsediyordu. Grup gerçekten de vokal ve tarz anlamında bana 'Faith No More'un delifişek günlerini hatırlatmıştı. Sonra yaş itibariyle çıkan her neo-metal grubunu takip eden kardeşime adamları sorunca, "Abi onlar süper!" diyerek elime CD'lerini tutuşturdu. Linkin' Park gibi eğlenceli ama geleceği meçhul grupların çıktığı şu günlerde, gerçekten kaliteli bir sound yakalayabilen bir grubu görmek rock anlamında ümit verici. Sanırım bu ezeli yarışta bayrağı devralan Incubus olacak.



Grup, vokal ve perküsyonda Brandon Boyd, elektro gitarda Mike Einziger, bas gitarda Jose Pasillas ve turntable'larda DJ Kilmore'dan oluşuyor. Evet, onlar da 'bir adet DJ bulunduralım' trendine uyan ama aynı zamanda da işin hakkını sonuna kadar veren gruplardan. Aslında Incubus o kadar da yeni değil. 1995 yılında çıkan ilk albümleri 'Enjoy Incubus' ile acayip bir çıkış yapamamış ama farklı ol-

neokuyoruzneyapıyoruz?

keşfini dolarlara dönüştürmeyi planladığını öğrenen Milo, kent halkını felaketten kurtarmaya karar verir...

Efsaneye göre Atlantis halkının gözünü güç hırsı bürüyünce, Zeus tüm adanın sulara gömülmesine karar veriyor ve koca bir uygarlık tarihe karışıyor. Bakalım Milo, Atlantis'in kaderini değiştirebilecek mi? Atlantis: Kayıp İmparatorluk, bir macera filmi havasında izlenebilen bir çizgi film. Sırf film için eldeki kaynaklardan yararlanılarak okunabilir ve konuşulabilir bir dil oluşturulmuş (Atlantisçe). Keşfedilen Atlantis, biraz Çin, biraz Güney Amerika, biraz da Ortadoğu uygarlıklarının karışımı bir yer olarak tanımlanıyor. Efsaneyle yakından ilgilenenler için hoş bir deneyim olabilir...

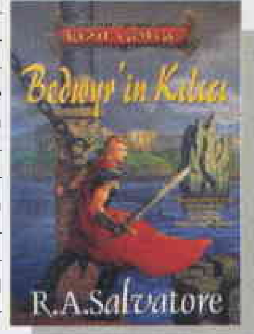


festival izlenimleri

Geçen ay İstanbul'dan bir alay bağımsız geçti. Tam dokuz gün boyunca Fitaş salonlarına girdik ve çıktık. Gönül daha çok film izlemek isterdi ama malum Biletix hizmet bedelleri belimizi bir güzel büktü. 'Takip', 'Bir Rüya İçin Ağıt' gibi şiddetle beklenen bazı filmler vardı ki onlar zaten gerek izleyiciden gerekse de eleştirmenlerden tam not aldı. Ama iyi çıkması umut edilen filmlerin çoğunun kötü çıkması biraz sinirleri bozdu. Ben yine de onları başarılı kabul ediyorum çünkü düşünün bir kere 'Asfalta Çakılan Kız' gibi bağımsız olma kisvesi altında saçma sapan bir film yapıyorsunuz ve o film ta Japonya'dan kalkıp Türkiye'de gösterime girebiliyor. Bu birkaç baş kötü hariç bir de TRT 1 gece kuşağı tadında filmler izledik maalesef; onlardan çıkarken gerçekten verdiğiniz 5 milyona acıyordunuz.

Gelelim hitlere, 'Bir Rüya İçin Ağıt' seyirciyi tam anlamıyla kırdı geçirdi, özellikle filmin son 15 dakikasında gerildikçe gerildik ve en sonunda da gözyaşlarına boğulduk. Tabii tüm bunların hesabı bizzat yönetmen Darren Aronofsky'den bir bir soruldu. Film sonrası yapılan söyleşide standart sorulara karşı genç yönetmen de "İstanbul inanılmaz bir yer, neden sıkı bir film yapıp, 'Geceyarısı Ekspresi'nin oluşturduğu imajı yıkmıyorsunuz?" diye sordu. Çok haklı. Oturduğumuz yerden hayıflanmanın hiçbir anlamı yok. 'Takip' ise şık kurgusu ve siyah beyaz sinematografisiyle 70 dakikalık bir bulmacaydı adeta; Memento'nun öncesine tanık olabilmek hoş bir deneyimdi. Yıldönümü Kutlaması, Kral Yaşıyor ve Otel, ilginç dogma örnekleri olarak tuttuğum diğer filmler arasında. Bağımsızlardan şimdilik bu kadar, bakalım yaklaşan İstanbul Film Festival'inde bizi neler bekliyor?

Bedwyr'ın Kılıcı: Kızıl Gölge Üçlemesi Birinci Kitap (ANKİRA YAYINEVİ)

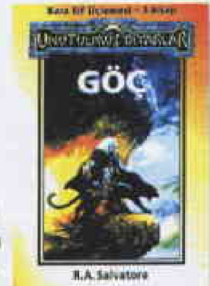


R.A. Salvatore'nin destansı bir yapıtı. Unutulmuş Diyarlar Evreni'nden farklı bir evrende geçen kitap genç ve toy bir soylu olan Luthien Bedwyr'in gözlerini açıp Eriador'a zulümle hükmeden Büyücü-Kral Greensparrow'a başkaldırmasını anlatıyor. Kralın tepegöz askerlerinden kaçarken zaptedilemez bir yol eşkiyası olan buçukluk Oliver de Burrows'un da arkadaşlığını kazanan Luthien, onu "Kızıl Gölge" efsanesi yapacak olan mistik bir eşyanın peşine düşer.

Kazandığı ün kaderini çizmeye ve Greensparrow'a karşı başlayan bir ayaklanmanın tetikçisi ve lideri olmaya iter. Luthien ise elinde efsanevi kılıcı ve büyülü pelerini ile zalimliğe karşı ateşe atılmaya çoktan razıdır.

Salvatore'nin yalnızca Drizzt değil diğer yarattığı karakterler ile de son derece başarılı portreler çizebildiğine çok seçkin bir örnek. Özellikle savaş sahnelerindeki ayrıntı ve gerçekçilik sizi oraya götürecektir.

KARA ELF ÜÇLEMESİ-GÖÇ Robert Anthony Salvatore (ANKİRA YAYINEVİ)



Sadece fantastik-kurgunun değil edebiyat tarihinin en güzel serilerinden biri olan Kara Elf Üçlemesi'nin üçüncü kitabı Göç nihayet Türk okurlarıyla buluştu. İlk iki kitabı okuyanların ışık hızıyla mücadele edercesine kitapçılara koştuğunu tahmin edebiliyorum. Gelelim bu yazıyı hala sabırla ve merakla okuyanlara.

Serinin üçüncü kitabında yüzeye çıkan Drizzt Do'Urden'in yüzeydekilere kendini kabul ettirme çabası, yalnızlıkla ve gittiği yerde peşini bırakmayan önyargılarıyla mücadelesi işleniyor ağırlıklı olarak. Yeryüzündeki maceraları, Montolio ile tanışıp kolcu oluşu akıcı bir dille anlatılıyor. Drizzt'in dövüş sanatına hayran olanlar üzülmesin; ikiz scimitarların dansı bu kitapta da büyülemeye devam ediyor.

İster geceniz gündüzünüz frp olsun, isterse fantezinin F'sinden nefret edin; Robert Anthony Salvatore'un yarattığı bu kara elf size çok şey verecek. Dostluk, dürüstlük ve bağımlılık gibi kavramları yeniden keşfedeceksiniz. Son yüzyılın en fazla satan eserlerinden biri olan bu seriyle bir an önce sizin de tanışmanızı temenni ederim.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

haberiniz var mı?

duklarının sinyalini vermişler. Ardından 'Science' ile ortamlara akmışlar; hardcore tarzına yakın, sert gitar rifleri ve turntable ağırlıklı şarkılarıyla iyi bir çıkış elde etmişler. Üçüncü albümleri 'Make Yourself' ile artık ben dahil herkes Incubus'u tanıyordu. Hem karizmatik hem de kırılgan gözükebilen vokal Brandon Boyd saçlarını kestirmişti ve grup biraz daha yavaşlamıştı. Albümün ilk hiti "Drive" herkesin ağzında olmuştu bir anda. Kötü şarkı yok denecek kadar iyi bir albümdü.

Gelelim son albümlerine, yavaşlayan tarzları 'Morning View' ile de yavaşlamaya devam ediyor. Şimdilik "I wish you were here" ve "Nice to know you" parçalarına çekilen video klipleri izlemek mümkün. Albümün genelinde çok daha oturaklı ve özenli bir vokal görüyoruz (rock yapmak için illa de yırtınmak gerekmiyormuş); melodik yapı yine ihmal edilmemiş. Albümdeki diğer sıkı parçalar 11 am (favorim), Echo ve Mexico. Aslında dinledikçe diğer parçalara da kolayca ısınıyorsunuz. Incubus'un türdeşlerine göre en büyük farkı kaliteli soundunun yanı sıra parçalarında funk ve caz ritmlerinin eksik olmaması. Incubus kesinlikle yeni bir soluk, birbirini taklit eden gruplardan bunalanlara şiddetle taviye edilir.



İşgal

gorcan abi | gorcanabi@sektor8.com

DAWN OF DREAMS / EIDOLON

Avusturyalı Dawn of Dreams, Ralph Ammann (klavye) ve Sebastian Goralik'ten (gitar, vokal) oluşuyor. Albümdeki davullarda Robert Baum görünüyor. Kurulduğunda gore/death tarzında müzik yapan grup, kısa sürede tarzını doom/gothic olarak değiştirmiş. Grubun dördüncü albümü olan Eidolon da klasik doom ve gothic öğeleri içeriyor. Albümde çok çarpıcı parçalar olmasa da genelinde dinletisi olan şarkılar bulunuyor. "I" adlı introdan sonraki Lost parçası oldukça iyi bir giriş parçası olmuş ve oldukça melodik. Daha sonraki şarkılar pek göze çarpmıyor ve birbirinin tekrarı gibi geliyor. Genelde brutal olan vokaller yanında temiz vokallerin de kullanıldığı parçalar daha bir ilgi çekici gibi görünüyor. Albüm genelinde klavye oldukça ön planda kullanılmış, gitarlar basit fakat melodik. 90'larda rağbet gören bu tarz günümüzde yavaş yavaş daha alternatif türlere yerini devrediyor. Eidolon albümünü, hala bu tarzı takip edenlere öneriyorum.

INIQUITY / GRIME

Kendisini kabul ettirmiş Avrupa death metal gruplarından biri olan Iniquity 1989 yılında kurulmuş. 1996 yılında çıkardıkları ilk albümleri Serenadium'a kadar birçok toplama albümde yer almışlar. İsimlerinin okunması ve yazılması zor olan grup elemanları; iki gitar, bas ve davul dörtlüsüyle karşımıza çıkıyorlar. Bu aletlerle tabii ki saf death metal dinleyeceğimiz kesin :) Grubun 2001 tarihli bu son albümü Grime baştan sona süper akıcı olmuş. Klasik çarpıcı bir girişle başlayan albümdeki diğer şarkıları da çalarken gitarın tellerinden çıkan kıvılcımlar hissedilebiliyor. Böyle sağlam gitarlar yanında sağlam davul ve taş gibi brutal vokaller olmazsa olmaz tabii. Albümün üçüncü parçası olan Border into Shadow ağır bir girişle başlıyor ve tam "hah efendi oldu adamlar" derken beyninizden vurulmuşa dönüyorum ve hız sınırını aşıyorlar. Stygian adlı şarkı ise ya albüm mix'lenirken araya karışmış ya da grup elemanlarının bir tanesinin konservatuarda okuyan amca oğlu tarafından yapılmış. Klasik gitar resitali tadındaki bu şarkı at ile kelebek ilişkisini temsil ediyor sanırım :) Death metal sevenlerin kaçırmaması gereken bu albüm, diğer metal türlerini dinleyenlerin de agresif zamanlarında zevkle dinleyecekleri türden.

WITHERING SURFACE / WALKING ON PHANTOM ICE

İlk olarak At the Gates'in tohumunu attığı melodik metal tarzını daha sonraları In Flames ve Dark Tranquillity devam ettirdi. Daha sonra bu tarzda onlarca grup piyasaya çıktı. Danimarkalı olan Withering Surface de bunlardan bir tanesi. İlk iki albümünü In Flames ve Dark Tranquillity gibi grupların prodüktörü Frederik Nordstorm ile yapmış olan gruba ayrı ayrı In Flames'den Jesper Strombiad ve Anders Friden de yardımcı olmuş. Walking on Phantom Ice grubun üçüncü albümü. Albümü dinlemeye başladığınızda altı grup elemanın da işini başarıyla yaptığını anlıyorsunuz. Hele ki davulcu arkadaşımızı dinlerken eller kollar boş durmuyor :) Genelde yırtıcı olan vokaller çok etkili ve sanki iki vokalist varmışcasına değişiyor (umarım iki vokalist yoktur). Bundan önceki albümüyle En İyi Hard Rock Albümü dalında Danimarka Grammy ödülüne layık görülen grup, bu albümle de başarılı olacağa benziyor. Albümde In Flames'e benzetebileceğimiz şarkılar bulunmakta. Fakat bunun pek kötü bir yanı yok ve süper bir albüm bence. Hatta ve hatta diğer iki albümü de alınmalı derim :)

CAPTOR / ALIEN SIX

Sepultura Roots albümünü çıkardığında küsmüştük gruba. O zamanlar Arise gazı vardı bizde. Şimdi ise bu tarz metale pek alışamasam da yeni Sepultura'yı eskisine tercih ederim doğrusu. Slipknot aldı yürüdü, yeni müzikler groove öğeleri taşımıyorsa



bir bir eleniyorlar. Danimarkalı grup Captor da bunlardan biri. Dördüncü albümü Alien Six'te eski albümlerindeki groove metal soundunun haricinde nu-metal elementlerinden de yararlanmış. Böylelikle önceki albümlerinde hissedilen Pantera ve Meshuggah gibi grupların etkilerinin üstüne Korn ve Slipknot gibi grupların yaptığı nu-metal soundunu ekleyip ortaya ilginç bir müzik çıkarmışlar. Bu tarzı pek dinlemememe rağmen albüm oldukça ilgimi çekti. Albümü dinlerken yerimde duramadım diyebilirim :)

DREAM THEATER / SIX DEGREES INNER TURBULENCE

İşte mahşerin beş efendisi (efendi metalci) entellektüel hayranlarının karşısına tekrar çıktı :) Genelde Tempra modeli çizen Dream Theater hayranları bu albümü nasıl bulacaklar acaba? Ben çok büyük fanı olmasam da sevgimin yanında saygının da olduğu gruplardandır Dream Theater. Herbiri kendi dalında yeteneğini ispatlamış grup elemanları (vokalist bile) bu albümde de başarılı işler çıkarmışlar. İki CD'den oluşan albümde ilk CD'de 5 şarkı bulunuyor. İkinci CD ise albüme adını veren Six Degrees of Inner Turbulance şarkısından oluşuyor. Sekiz bölüme ayrılmış bu ikinci CD diğerine göre daha yavaş ve deneysel parçalardan oluşuyor. Hatta bu bölümün ilk parçası olan Overture, sanki bir orkestrayla kaydedilmiş ve ne kadar rock veya metal olduğu tartışılacak gibi olsa da inanılmaz güzellikte. Albümde ilk kulağa hitap eden şarkılar The Glass Prison ve Blind Faith. The Great Debate de benim en sevdiğim şarkı. Genelde grupbupların son albümleri tartışılır ve eski dinleyicileri tarafından beğenilmez. İlla ki bir sonraki albümün çıkması beklenir ve o zaman bir önceki albüm beğenilir. Şimdi "Abi adamlar pop yapmış" veya "Petrucci kasmamış" gibi muhabbetleri duyar gibiyim. Fakat albüm gayet sağlam ve Dream Theater'a yakışır tarzda.

TIAMAT / JUDAS CHRIST

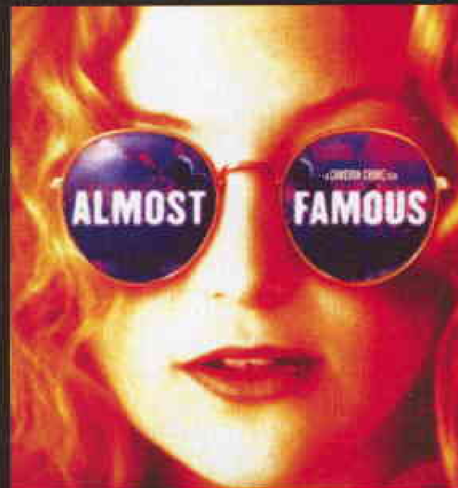
İki sene önce ülkemize de konsere gelmiş Tiamat yedinci stüdyo aldümleri olan Judas Christ'i çıkardı. İlk başta şunu söylemeliyim ki kimse Do You Dream of Me ve ya bir Gaia beklemesin. Albümün kayıtları Sisters of Mercy, Depeche Mode ve Elton John gibi isimlerin çalıştığı P.U.K stüdyolarında yapılmış ve Lars prodüktörlüğünü Lars Nissen üstlenmiş. Judas Christ üzerinde çok uğraşılmış, duygu yüklü bir albüm değil. Grubun bir önceki albümü Skeleton Skeletron tarzında. Fakat Tiamat'ın yeni haline alışabilenlerin (benim gibi) albümü seveceklerinden eminim. Aslında albümdeki şarkılar iki gruba ayrılıyor. Melodik, hızlı olanlar ve melankolikler... Albümdeki bir artizlik de albümün Spinae, Tropic of Venus, Tropic of Capricorn ve Casadores adlı dört bölümden oluşmuş olması. Pek anlayamasam da aslında bu bölümlerdeki şarkılar birbirlerinden farklı gibi göründü bana :) Albümün ilk single'ı Vote for Love aynı zamanda multimedia track ve videosu izlenebiliyor. Bu mükemmel



şarkıdan sonra dikkat çekici bir şarkı da I am in Love with Myself. Bu iki şarkı albümün en fıkır fıkır şarkıları. Fakat ben Johan Edlund'un buz gibi soğuk sesini istiyorum diyorsanız da pişman olmazsınız.

FİLM TARİHİ: ALMOST FAMOUS

"Ah işte tam hayatımın filmi geliyor" diyordum ki fragmanlarını sinemalarda izlemiş olamama rağmen gösterime girmedi bir türlü. Gerçekten '70'ler dinleyenlerin ilgisini çekecek nitelikte bir film olmuş. Film '74 yılında Black Sabbath'ın alt grubu olan Stillwater'ın etrafında geçiyor. Black Sabbath görmesek de filmde Simon & Garfunkel, The Who ve birçok Black Sabbath şarkısına rastlıyoruz. Büyüme aşamasında bir grup olan Stillwater ve bir süre bu grupla yaşayan yeni yetme albüm eleştirmeninin maceraları anlatılıyor.



NELEROLOYOR

⏭ Iron Maiden Number of the Beast albümünden sonra Multiple Sklerozis hastalığı nedeniyle gruptan ayrılan Clive Burr yararına single çıkarıyorlarmış. Daha önce yayınlanamamış konser kayıtlarından oluşacak single üç ayrı formatta çıkacakmış.

⏭ Finlandiyalı gothic rock grubu To/Die/For çalışmalarına ara vermiş. Grubun devam edip etmeyeceğini belirsiz bir süre sonra söyleyeceklermiş.

⏭ Bu yılki Ozzfest'te headline olarak System of a Down seçilmiş. Grup Ozzy sahne aldıktan sonra çalacak.

⏭ Manowar'ın çıkacak olan albümünün adı Warriors of the World olarak belirlenmiş.

⏭ Bu yılki Dynamo sallantıdaymış. Pek para getirmeyen festival belki de artık hiç olmayacakmış.

⏭ Old Man's Child yeni albümleri için bu ay stüdyoya giriyorlarmış. Galder müzisyen bulamazsa tüm davul dışındaki enstrümanları kendisi çalacakmış.

⏭ Death metalin güçlü sesi Nile Temmuz'da çıkarmayı düşündükleri Their Darkened Shrines adlı albümü için Soundlab Stüdyolarında kayda girmiş.

⏭ Dream Theater resmi sitesine sahip idüp Six Degrees of Inner Turbulence - Yeni albüm tanıtım partisini 5 Mart'ta Kemancı Bar'da düzenleyecekmiş. Ayrıntılı bilgi için dt-home.com

⏭ Dark Tranquillity altıncı albümleri için çalışmalara başlamış. Oniki yıllık tecrübelerini ortaya koyacak olan grup oldukça farklı bir albüm çıkarmayı düşünüyorlarmış.

⏭ Silverchair'in dördüncü albümü Diorama Nisan ayında piyasaya çıkacakmış. Ayrıca albüm bir öncekine göre daha neşeli olacakmış.

⏭ Stratovarius'un front man'i Timo Tolkki ikinci solo albümü Hymn to Life'da Within Temptation'dan Sharon, eski Helloween üyesi Micheal Kiske gibi isimlerle çalışmış.

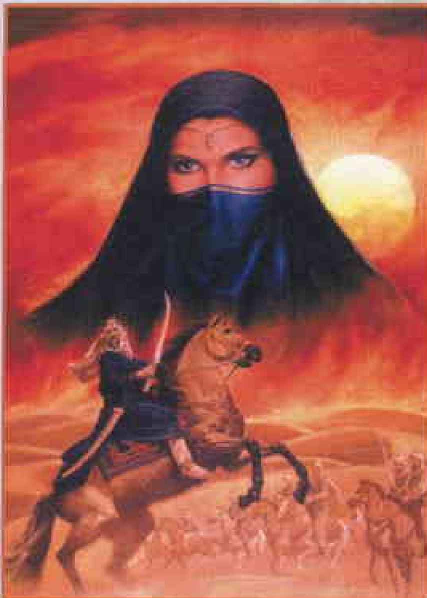
FRP
FANTASY ROLE PLAYING
Dungenus Masterus ve Alt Türleri

Merhaba dostlar, FRP oyuncularına yönelik hizmet bölümümüz devam ediyor. Hatırlarsanız birkaç sayı önce Dungeon Master'lara oyunun tadını kaçıran oyuncuları sindirmeye yönelik tavsiyeler vermiştik. Bu ay da madalyonun diğer yüzündeki oyunculara dönecek ve onları DM'ler konusunda bilgilendirmeye çalışacağız.

Yaptığımız araştırmalar sonucunda ortalıkta türlü türlü DM'lerin olduğunu gördük. Çok iyi öykü anlatan, oyuna hakim DM'ler bir yana, bazılarının da oyuncularını hayatlarından bezdirdiklerini fark ettik. Onları başlıca birkaç grupta topladık, kolayca tanıyabilmeniz için her birinin oynattığı oyunlardan örnek cümlelere yer verdik. Ayrıca bu tip DM'lere karşı alabileceğiniz önlemlere yer vermeyi de ihmal etmedik. Buyrun "Vahşi Doğada Dungenus Masterus'lar" konulu belgeselimiz başlıyor.

Hesap-Kitapçı DM

Doğada en sık bulunan türlerden biridir. Bu türe ait DM'ler, FRP oyununun karmaşık matematik formülleri ve kural yumaklarından oluştuğunu sanmaktadırlar. Bu nedenle yapılan her hareketin kurallara uygun olup olmadığı konusunda en az iki kez düşünür, zar atar, tekrar düşünürler. Özellikle savaş sahnelerinde çok tehlikelidirler. Böyle bir DM, normalde yirmi dakika alacak bir savaşı sonu gelmeyen zarlar ve hesaplamalarla üç saate kadar uzatabilir.



Örnek Oyun : "Sen adama vuruyorsun, kaç attın, 18 mi? Tamam, vurdun, şimdi tekrar zar atıp adamın neresine vurduğuna bakalım, şimdi bir kez daha at ki, hasarın rakibi ne kadar etkilediğini anlayalım. Bu arada kitaptaki opsiyonel kuralları da uyguladığım için şu arkadaki tabelaya bakmam gerekiyor. Evet, neymiş, senin zarın çarpı rakibinin boyu bölü kılıcının keskinlik katsayısı artı kol kuvvetinden aldığın bonusun logaritması........"

Çözüm : Baş etmesi çok zor bir DM türü değildir, ama biraz zaman alabilir. Tek yapmanız gereken oyun boyunca adım başı "Hava tahmini yapmak istiyorum, yerlerde gizli kapı arıyorum, hapşırmak istiyorum..." gibi sözcükler sarfetmek. Bir süre sonra her yaptığınız eylem için zar atmaktan yorgun düşecektir. Yalnız o yorulmazsa sizin sıkıntıdan patlama riskiniz var!



Esnek DM

Kendisini oyuncularına hizmete adamış, bu nedenle çoğunlukla el üstünde tutulan bir DM tipidir. Tek kusuru sömürüye açık olmasıdır. Kötü niyetli bir oyuncunun elinde çok tehlikeli bir silah olabilir! Örneğin bir de bakmışsınız takım arkadaşınız daha oyunun başında elinde +5'lik bir holy sword, sallaya sallaya geliyor. "Sen birinci seviye değil misin oğlum, nerden buldun onu ?" "Yaa, DM'le konuştum, böyle bir silahım olsa sorun olur mu dedim, o da '*Yok yok, al gitsin*' dedi" Bu diyalogları yaşamamak için takım arkadaşlarınızı kollayın. Bu tip DM'lerin zarla marla da pek arası yoktur, genellikle oyuncuların "Ben damdan atlayıp, üçlü burgu, ikili salto yapıp rakibime uçan tekmeyle girmek istiyorum!" türü isteklerine "Peki, yaptın" diye yaklaşabilir.

Çözüm : Genellikle sıkıntı yaratmadığı için çözüm önermek zor. Böyle bir DM'iniz varsa ondan değil, takım arkadaşlarınızdan ürkün!

Kasap DM

Çoğunlukla hazırladığı senaryolar tamamlanamaz, bunun nedeni de grupta senaryoyu tamamlayacak yaşayan kimsenin kalmamış olmasıdır. Esnek DM'in tersine oyuncularına affı yoktur, verilen kararları asla geri almaz, gruba ufak bir yardımda bile bulunmaz. Eğer bir hata yapılmışsa bu oyuncuların hatasıdır ve oyuncuların problemidir. Eğer oyuncular doğal yollardan elenmeyip hayatta kalmayı başarırlarsa ayakları altında aniden(!) beliren bir çukura düşebilir ya da tavandan kopan koca bir sarkıtın altında kalabilirler. Bu tür DM'lerle başlanan maceraların her anı potansiyel tehlikelerle doludur.

Örnek Oyun : Kapıyı mı açtınız, üç metre boyunda kanatlı bir yaratıkla karşı karşıyasınız. Arkanızı mı döndünüz, hay aksi kapı arkanızdan kapanıvermiş. Demek tırmanmaya karar verdiniz, duvarların camdan olduğunu söylemeyi unutmuşum. Tünel kazmak mı, iyi fikir ama galiba bu tünel sizi orc'ların büyük toplantı salonuna çıkardı, hem de içeride savaş hazırlığı yapan yüzlerce orc varken!!.."

Çözüm : Aslında böylelerine karşı kesin bir çözüm geliştirilememiştir. Yapabileceğinizin en iyisi, karakteriniz hala yaşıyorken gruptan ayrılıp, başka bir DM ile yola devam etmek olacaktır.

Tarihçi DM

Oyunun geçtiği dünyanın tarihindeki tüm olayları kronolojik sıraya göre ezberlemeyi başarmıştır, gerçi okulda tarihten çakmıştır, ama olsun! Yapılmış tüm savaşları, tüm kralların tahta çıkış tarihlerini su gibi sayabilir, daha kötüsü saymakla kalmaz oyunu tarihsel bir bilmece haline sokar.

Örnek oyun : "Hatırlarsınız, ikinci çağın 1367 yılında kral V. Yogreth Alluria tahtı bırakmıştı. Aynı yıl temmuzda kuzeye yapılan akınlar nedeniyle tekrar tahta geçen V. Yorgeth, aslında ikinci çağın 988 yılında Batı Beyliği'ne getirilen II. Vhertin'in üçüncü göbekten kuzenidir. Bilmem bunu da hatırlar mısınız, Yorgeth'in kılıcı ilk çağda 556 yılında demirci Hemmur tarafından dövülmüş ve sonraları Doğu-Batı savaşlarında....."

Çözüm : Araya uydurma tarih ve isimler ekleyip kafasını karıştırmayı bir deneyin.

Teatral DM

Öyküleri sağlam, kurgusu başarılıdır, ah bir de şu olayları gereğinden fazla dramatize etme huyu olmasa! Bir anda gaza gelip masanın üstüne çıkabilir, ozanların ağzından avaz avaz şarkılar söylemeye başlar. Sanki evinde değil sahnededir de, yüzlerce göz ona bakmaktadır. Betimlemelerinin sonu asla gelmez. Oyuncular düşünür, "Tamam, Role-Playing bunun adı da, böylesi biraz aşırı olmuyor mu ?"

Örnek oyun : "Karşınızdaki şövalyenin ak miğferinden yansıyan ışık, parlak zırhının üzerinde bir aşağı bir yukarı dans ettikten sonra, kurşuni gökyüzüne yayılıyor. O bir eliyle gümüş işlemeli kılıcının kabzasın tutuyor, diğer elini de etkileyici bir ifadeyle havaya kaldırıyor. *'Heyhat!'* diyor şövalye, 'Şu uçsuz bucaksız dünyanın sınırlarında, tek damla suyun bin altına eş olduğu çöllerde, yeşilin, kırmızının, kil renginin hükmettiği uzak ormanla......"

Çözüm : Gerçekte iyi bir DM'dir ama gereksiz ayrıntıların üzerinde çok durup oyundan soğutabilir. İyisi mi karşı koymadan önce biraz ayak uydurmaya çalışın.

Şaşkın DM

Güler misin, ağlar mısın? Senaryoyu bir türlü avucunda tutamamış, ya oyunculara eksik bilgi vermiştir, ya oyuncuların konuşmaları gereken adamı canlandırırken ağzından bir şeyler kaçırmış, bir çuval inciri berbat etmiştir. Belki de olay akışını yanlış sırada anlatıp oyuncuların kafasını iyice allak bullak etmiştir. Aslında iyi niyetlidir ama dört beş kişiyi aynı anda idare ederken ipin ucunu kaçırmış, bir daha da yakalayamamıştır.

Örnek oyun : "Siz şimdiii, eee tavernaya giriyoruz demiştiniz değil mi, bir dakika bakayım, neydi bu tavernanın adı, (haşır huşur) hah, buldum Kırmızı Aslan Hanı'na giriyorsunuz. Tamam, eee siz içeri girdiğiniz anda az ilerideki masadan iki kişi ayağa kalkıyorlar ve grubun savaşçısının üzerine doğru gelmeye başlıyorlar. İri yarı olanı bağırıyor : 'Hırsız, o zırh benimdi!' Hani senin geçen macerada bulduğun mavi taşlı zırh vardı ya, onu gösteriyor."

"Aman abi, bir yanlışlık olmasın, hatırlarsan ben onu maceranın sonunda yanımızdaki lorda hediye etmiştim!"

"Hadi ya!! Eee, şey o zaman, siz şimdi içeri girdiniz ya, eee....."

Çözüm : Altında yatan nedenleri araştırmakta fayda var. Belki dikkatsiz, belki beceriksiz, belki de yalnızca hazırlıksızdır. Duruma göre davranmak gerekiyor...









Cıvık DM

Oyun boyunca bir an bile ciddiyetini koruyamaz. Her an ortamı sulandırmaya müsaittir. Çoğunlukla oyuncular şakalaşır, DM durumu toparlamaya çalışır ama onun oyunlarında durum tam tersidir.

Örnek Oyun : "Siz şimdi kralın karşısındasınız ya, kral size diyor ki : 'Büyücümü aramalıyım.' Ardından çıkarıyor cep telefonunu Eheuheue!!! Şaka, şaka, neyse çağırıyor büyücüyü, kral ona bakıyor : 'Sen küçücüsün, ben büyücüyü istemiştim hohohohoo'"

Çözüm : Burada çözümler sizin yaratıcılığınıza kalmış. İsterseniz her esprisinden sonra grupça susup dik dik yüzüne bakın. Eğer hala mesajı almamakta direniyorsa mesajınızı kızılcık sopası ya da kalın bir odunla iletmeyi deneyin, daha etkili olacaktır!

Belgeselimiz burada sona eriyor, yalnız eski He-Man, She-Ra izleyicileri hatırlarlar, her bölümün sonunda mesaj vermek adettendir. Biz de mesaj verelim, öyle kapatalım : "Arkadaşlar, iyi bir DM olmak tecrübe gerektirir. DM'inizi, hemen saydığımız türler içine koyup, çözüm aramaktansa ona biraz daha zaman vermeniz uygun olacaktır. DM'lerimizi sevelim, onları koruyalım!.."

NOT: Yeni yazarımız Serkan ve arkadaşları çok ciddi bir masaüstü FRP sistemi üzerinde çalışmakta. Bu konuda bilgi edinmek istiyorsanız CD'deki Level Underground'a bakın ve Gecenin Gözleri başlığını okuyun.

Batu & Gökhan I batuher@level.com.tr

geçmişle yaşamak

Ne anlamsız suçlamadır bu böyle?

1984



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Birşey sorabilir miyim?
Şşşşt,
sessizce
dön ve git,
soru
felan
sorma...

Hiç biri karşınıza dikilip sizi "geçmişte yaşamakla" suçladı mı? Hiç olup biten herşeyi hatırladığınız için "geçmişte yaşayan" adam ya da "çocuk ruhlu" damgası yediniz mi? Benim başıma geldi, hem de birden fazla defa ve sanırım gelmeye de devam edecek. Ve bunun sorumlusu ben değilim.

Neden böyle oluyor peki? Neden "unutmak" bu çağın en büyük erdemi haline geldi birdenbire? Bağışlamak değil ama unutmak, olmamış gibi davranmak, kafanı çevirip görmezden gelmek. Neden insanlar "Günü yaşa!" gibi basit ve sığ bir sloganın ardına sığınıp dün hiç var olmamış gibi davranmayı tercih ediyorlar?

Sorun bende mi? Evet, tabii ki sorun bende. Ben unutmam, asla. İsimleri ve telefon numaralarını, ya da fizik formüllerini değil, ama dün olup bitenleri asla unutmam. Bazen hafızam biraz bulanıklaşabilir, ama tamamen unutmak? Asla!

Çünkü ben birşeyin bilincindeyim, çok önemli birşeyin. Dün demek ben demektir. *Dünü kaldırıp atmak, beni kaldırıp atmaktır, bunu* kendime nasıl yaparım? Çok mu karmaşık geldi? Açıklayalım o zaman, işimiz ne?

Hayatta sahip olduğunuzu söyleyebileceğiniz tek şey hatıralarınızdır. Para, mal, güç, dostlar, sevgililer, bunların tümü her an kaybedilebilir. Ama hafızanızı tamamen yitirmedikçe hatıralarınız sizinle kalır. Geçmişte olan olaylar gerçekten olmuştur, sonuçları sizi etkilemiştir, kişiliğinizin oluşmasında rol oynamıştır. Bir laf vardır, "Tecrübe yenilen kazıkların bileşkesidir" diye, işte tam da bunu anlatır. Geçmiş demek yenilen kazıklar demektir, edinilmiş tecrübeler, alınmış dersler demektir. Ve edinilen tecrübelerden kişiliğinizi oluşturmakta faydalanırsınız, isteseniz de istemeseniz de. Geçmiş alacağınız her kararı, yapacağınız her seçimi etkiler. Bu sayede temiz suyu kirlisinden ayırmayı, böylece hastalanıp ölmekten kurtulmayı öğrenirsiniz. Geçmişi olmayan adam ölü adamdır.

Peki ya bugün? *Bugün belirsizdir*, yaşanmaktadır ve yaşandıkça sonuçları ortaya çıkacaktır. Bugün yapılanların sonucunu çoğunlukla ancak "bugün" geçmişte kaldığında öğrenebilirsiniz. Bugünü yaşarken siz durup derin derin düşünmeseniz bile, aklınız sessiz sedasız bir *biçimde geçmişi hatırlamaktadır. Sofradaki tabağa* uzanan elinizin havada duraklamasına sebep olan budur, çünkü o tabaktaki yemek geçmişte size hayli rahatsızlık vermiştir, tekrar aynı şeyin yaşanmayacağı ne malumdur?

«Para, mal, güç, dostlar, sevgililer, bunların tümü her an kaybedilebilir. Ama hafızanızı tamamen yitirmedikçe hatıralarınız sizinle kalır.»

Sokakta gördüğünüz bir tanıdığı görmezden gelmenize sebep olan da aynı hazımsızlık çekme korkusudur. Bazıları bundan ders çıkarır, *yapılması gereken birşeyi yaparken daha dikkatli* olur. Bazen ders çıkarmak için çok geçtir ve yarın hiç gelmez. Bazıları ise geçmişi hiç hatırlamaz. Zil zurna sarhoş olup arabasıyla insanları ezen ve hapiste yatan birinin çıkar çıkmaz özgürlüğünü kutlamak için meyhaneye dalması da bundandır. Böyleleri için geçmiş yoktur ve er ya da geç önlenebilir, basit bir hata onlara çok ağır bir bedel ödetecektir.

Bu yazıyı okuyan genç arkadaşlardan bazıları "Peki ya gelecek?" diye sorabilirler. İnsanoğlu için "gelecek" kelimesinin gerçek anlamı küçük ama oldukça kuvvetli bir ümit ışığından başka birşey değildir. İnsan her akşam yatağa ertesi sabah kalkacağını düşünerek yatar, ama bunun bir garantisi yoktur. Hatta benim bu yazıyı bitirebileceğimin, bitirsem bile bu yazının basılabileceğinin ya da sizin görüp sonuna kadar okuyabileceğinizin de garantisi yoktur.

Peki ama beni bu yazıyı tamamlamak için çalışmaya yönelten güç nedir? Sadece basit, zayıf, en küçük rüzgarda bile sönecekmiş gibi görünen ama fırtınada bile sönmeyebilen bir ümidin alevidir. "Dur bakalım," deriz, "daha önümüzde uzun yıllar, yapacak işler, tadacak yemekler, gidecek yerler, tanıyacak insanlar var!", sanki doğraken kontrat imzalamışız gibi.

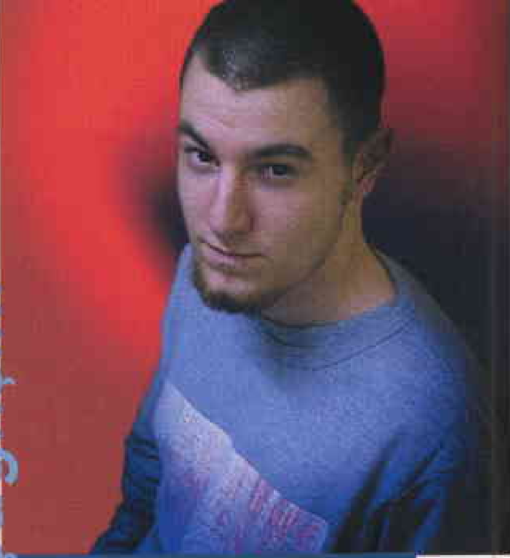
Çok mu karamsarım? Hayır, sadece gerçekleri olduğu gibi görüp, kabul edecek cesaretim var. Ve bunun sebebi geçmişi hatırlıyor olmam. Ben geçmişi inkar edip her sabah arsız bir gülümsemeyle insanların arasına karışmak yerine, hatalarım ve doğrularımla yaşamayı tercih ediyorum. *Her sabah kalktığımda geçmişteki hata*larım için bir saat ağıt yakmıyorum, ama olup bitenleri tamamen unutup sonra da ağzım bir karış açık şaşırmıyorum. Yo, hayır, hiç unutmuyorum.



serbest çağrışım

Ne zaman?

Oyunların çok gerçekçi olduğunu mu düşünüyorsunuz?



Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Seni bir yerden tanıyorum sanki? Yok, nereden tanıyacaksın ki?

Başka bir dergiden ya, dur bakayım... Durdum, bak.

Hımm, hıh buldum! GamePro'daydın sen! Ha evet, doğru. Ne var ki?

Hiç. Bildim işte. Peki.

Yataktan kalkın. Çevrenize bakın. Dolabın üstünden çakmağı ve sigarayı alın. Sigaranızı yakın. Biraz bekleyin, uykunuz açılsın. Banyoya gidip yüzünüzü yıkayın. Odanıza geri dönün. Kız arkadaşınızı uyandırın. Uykulu olduğu için sizi tersleyecek. Kavga çıkartmayın. Dolabınızı açıp istediğiniz giysiyi seçin. Hava soğuk, sıkı giyinin. Beşinci çekmecede bereniz olmalı, onu takın. Kız arkadaşınızı bir daha uyandırmaya çalışın. Eğer yine terslerse... Boşverin, ama biraz sinirlenin. Dışarı çıkın. Yolun karşısındaki marketten kendinize yiyecek bir şeyler alın. Sonra marketten çıkarak arabanıza atlayın. Benzinin az olduğunu farkedeceksiniz. Yolun yukarısındaki benzinciden benzin almak için yola koyulun. Hızlı gitmeyin, ileride çevirme olabilir. Telefonunuz çalacak, arayan kız arkadaşınız...

Bir dakika, sizce de bu yazıda bir gariplik yok mu? Bu bir tam çözüm, ama gereğinden fazla `gerçek` değil mi? Belki de olması gereken budur, ne dersiniz?. Bundan otuz veya elli sene sonra bu yazdıklarım size garip gelmeyebilir. Gelecekte oyunların tam çözümleri böyle olabilir. Veya o zaman tam çözüm diye bir şey olmayabilir. Oynadığınız oyunların aslında ne kadar da basit olduğunu hiç düşündünüz mü? Her şeyden önemlisi, her oyunun bir türünün olması sıkıcı değil mi?

Oyunlar gün geçtikçe daha da gerçeğe yakınlaşıyor, ama şimdilik gerçek olmaktan çok uzaklar. Eğer bir oyunda istediğiniz birini vuramıyorsanız veya onunla diyaloğa giremiyorsanız, o oyunun gerçekçiliği daha başından suya düşmüş demektir. Buna çok sık rastlarsınız, vurmak veya konuşmak istediğiniz kişi oyunun konusuyla direk bağlantılıdır ve ne yaparsanız yapın, düşmanlarınızı vurduğunuz halde onu vuramazsınız. Sizce de bu çok can sıkıcı değil mi? Sonra, oyunlarda çitler elinizin hizasında olduğu halde diğer tarafa geçemezsiniz. İçinizden `banane ya, ben diğer tarafa geçmek istiyorum, ne saçma` diye geçirirsiniz. Aslında diğer tarafa geçememenizin tek nedeni, programcıların ve grafikerlerin o alanı boş bırakmak zorunda olmaları. Eğer oyunlarda her istediğiniz yere gidebiliyor olsaydınız, bunu ne bilgisayarlarınız kaldırırdı, ne de programcılar ve grafikerler. Ama siz normalde oraya geçebilirsiniz. Çok sıkıcı. FPS oyunlarına dikkat edin. Belirlenmiş alanların dışına çıkamazsınız. İstediğiniz yere gidemezsiniz. Peki gerçekçilik nerede? Kaplamalardaki detayda mı? Boşversenize.

Oyunlarda bunun dışında birçok can sıkıcı durumla karşılaşabilirsiniz. Mesela herhangi bir oyunda bir bilgisayara yaklaştığınız zaman, klavyesinin yalnızca 2D bir bmp. olduğunu görebilirsiniz. Biraz önce bahsettiğim `serbestlik` dışında, olayın bir de bu tarafı var. Mesela grafik diye bir şeyin olması bile artık çok komik. Tomb Raider'a veya Half-Life'a bir bakın. Yere baktığınız zaman kaplamaların birleşme yerlerini çok rahat görebilirsiniz. Sadece Tomb Raider veya Half-Life değil, oynadığınız her oyunda bu gibi yapaylıklara rastlayabilirsiniz. Hâla en iyi oyunda bile; istediğiniz adamın üstüne çıkıp oturabiliyorsunuz, lambaları patlatamıyorsunuz, düşmanlar burnunuzun dibine geldiği halde sizi göremiyor, onları kafasından vurduğunuz halde suratlarında hiçbir iz kalmıyor. Tüm bunlar bir oyundan çok hızlı bir şekilde soğumanıza yetiyor. İyi ama, çok değil, bundan bir on sene öncesine kadar oynadığımız oyunları hatırlayın. O zaman, bugünkü oyunları görseniz gerçek olduklarına inanır mıydınız? Her oyuna `Unreal` demez miydiniz?

Kız arkadaşınızla kavga etmeniz, moralinizin bozulması, yol kenarındaki arabayı kullanabilmeniz, evden çıkarken berenizi takmanız... Bunların bir oyun için çok normal şeyler olması gerekli. Oyunların tarzı olmamalı. Oyunlar yaşamın kendisi olmalı. İçinde her şey olabilir. Eğer bir oyun gerçekçiyse, gerçekten de `gerçek` olmalı. Kapı önünde takılan güvenlik görevlileri, gerçekçi yapılmaya çalışılan bir oyun için çok komik bir şey olsa gerek.

«Ne zaman gerçek hayatı yaşadığımız gibi oyunları yaşayacağız? Veya oyunla gerçeği karıştıracağız?»

oyunların ne zaman içine girebileceğiz? Bir oyunda ne zaman kafamızı çevirdiğimizde Lord of the Rings'teki gibi bir canavarın soluğunu suratımızda hissedebileceğiz? Ne zaman gerçek hayatı yaşadığımız gibi oyunları yaşayacağız? Veya oyunla gerçeği karıştıracağız?

Bu anlattıklarım size fantastik gelebilir, ama



Tabi ki bu yazıda bahsettiğim birçok şeyin şu anda yapılması mümkün değil. Bunun ben de farkındayım, ama dedim ya, şimdiye kadar yapılan oyunların hepsi gerçek olmaktan çok uzak. Kendinizi kandırmayın. Daha göreceğimiz çok şey var!

DipNot: *Şimdi farkettim, az önce GamePro'daydım, şimdiyse Level'dayım. Kazala da dolu yazı yazmışım. Burada iyi insanlar var. Tuğbek diye bir çocuk var, bana hep sandviç yapıyor. Kıvırcık salata sevmiyorum diye de içine hiç koymuyor. Çok iyi çocuk.*

yüklük, tavanarası ve hatta divanın altı

Hazır ÖSS yaklaşmışken bilgisayarınızı tıkacağınız bir dip köşe karanlık bulsanıza!!!

Hani bir Counter-Strike turnuvası düzenliyoruz ya. Bu hafta sonu bir finalistimiz daha belirlendi. Eli mouse tutanlar toplandı, maçlar yapıldı iyi olan kazandı vs. Ama orada ilginç bir de detay vardı. Biz final maçının hazırlığındayken garsonlarda hararetle 4 büyük masayı dizmekle meşguldü. En güzel örtüler serildi, peçeteler itina ile yerleştirildi ve kadehler milimetrik hesaplarla saf durdu. Üç haftadır ilk defa gördüğümüz bu özen tek bir şeyin işareti olabilirdi. Paraya kıyan bir firma kendilerince çok mühim birilerine yemek veriyordu. Her şey normaldi aslında... ta ki masalar meşhur dersanelerden birinin küçük bayraklarıyla donatılana kadar.

Daha sonra bu dersanenin saygıdeğer yöneticileri ve öğretmenleri yerlerini alıp yemek yemeye başladılar. Biraz geçe kalan final maçını bu aziz kişilerin önünde yaptık. Herkes kimin kazanacağını merak ederken ben yemek yiyen bu topluluğun iki metre ötelerinde olup bitene ne tepki vereceğini düşünüyordum. Pek çoğu lise çağında olan, üniversiteye hazırlanması gerekirken oturup Counter-Strike oynayan, bir de utanmadan turnuvaya katılan bu gençleri görmek, önlerinde yemek yemek nasıl bir duyguydu acaba onlar için? Fark etmediler bile.

Maçlar bitti kazanan sevindi, kaybeden tekrar katılmak üzere ayrıldı. Makineler kapanıp biz eşyalarımızı toplarken perdeler indirildi ve projeksiyonlar heyecanlı bir lig maçının yayınına başladı. Bizi görmeyen gözler maçlara kilitlendi. Ve biz çıkana kadar da öyle kaldı. Ancak önlerindeki tabaklara doldurdukları bir birinden güzel yemekler gözlerini ara sıra kaydırmalarını sağladı. Demek ki eğitimci olmak gençlere ilgi göstermeyi, onların ne yaptıklarını merak etmeyi gerektirmiyordu. Ben bir tanesinin olsun gelip ne yaptığımızı sormasını, merak etmesini beklerdim.



Kimin umrundayız gerçekten?

Gerçekten umurlarında olabilir miydik? Acaba onlar için parayı bastırıp lanet bir sınavı kazanmak için bildikleri tüm tiyoları öğrettikleri müşterilerden farklı mıydık? Bundan 10 sene öncesini düşündüm. Benim lise sonda olduğum zamanı. Tek tek bütün dersane öğretmenlerimi gözümün önüne getirdim. Çoğu henüz birkaç sene önce liselerinden ayrılmış, genelde maddi sebeplerden dersaneciliğe girişmişlerdi. Onların hiç birine konduramadım bunu. Eminim ki onlar 2 metre önlerinde 30 tane genç bir şeyler yaparken ne yaptıklarına ilişkin bastırılamaz bir merak duyarlardı. Acaba yaklaşık 20. yılına giren dersanecilik sektörü benim izlemediğim şu son 10 senede evrimini tamamlayıp tam anlamıyla esnaflaşmış mıydı? Parayı verene ders verip gerisini önemsemiyorlar mıydı?

Zaten eğitim denen şey bir büyük sınavın koşturması uğruna paramparça edilmedi mi? Geriye kalan tek şey öğretmenlerin idealizmi, öğrenciyle aralarında varolan diyalogdan aldıkları haz ve karşılığında sundukları ilgileriydi. Öğretmenliği diğer mesleklerin hemen hepsinden saygın yapan bu değil miydi? Ufkunuzu genişletecek, algınızın kapılarını zorlayacak bir öğretmen bulmak için parıltılı kolejler, dersaneler, fen liseleri yığınını geçip kenarda köşede kalmış ama ÖSS'de ilk yüze kaç kişi soktuğundan çok öğrencilerine ne kazandırdığını dert eden bir okul bulmak daha mantıklı sanırım.

Yoksa bu çılgınların elinde iyi bir bölüm kazanmak için çatlayana kadar koşuşturulmaktan başka çareniz yok. Şubat ayında posta kutularımız benzer e-mail'ler ile dolup taşar. Okurların bu sene sınava girecek olan önemli bir kısmı için oyun oynayabilecekleri son birkaç gündür. Bu yüzden ya çalışmayan bilgisayarlarına derman ararlar ya da oynamak için en iyi oyunu. Son bir hafta! "Oyna ve sonra bu bilgisayar tavan arasına gidiyor!!!" Evet bu son bir hafta geçti ve muhtemelen bu zavallı arkadaşların çoğu için Level alıp okumak bile yasak. Onlar artık insan kategorisinde değiller. Bu sınav sonuçlanan kadar Soru Çözen Android'ler onlar. Bu onların iyiliği için tabii. İyilik... girecekleri bölüm yani geleceklerindeki mesleğin seçiminde aileleri, hocaları ve puanlarından daha az söz sahibi olmak, aylarca oturup beyinleri eriyene kadar soru çözmek dışında hiçbir şey yapmamak, çoğunlukla depresyonda olmak... uzar gider. Lise sondaki gençlerin iyiliği için yapılan o kadar çok şey var ki.

«Onlar artık insan kategorisinde değiller. Bu sınav sonuçlanan kadar Soru Çözen Android'ler onlar.»

Örnek problem

Bir arkadaşım vardı. Bu deliliğin tam da göbeğine düşmüştü. Ömrü sınavlarla koşuşturmacalarla geçmişti. Silikti, renksizdi... ama iyi bir insandı. Kendine güveni kalmamıştı. Sonunda tüm o çalışmaların hak ettiğinden çok daha kötü bir okula girdi. Kendine olan güveni iyice çöktü ve tamamıyla a-sosyal bir varlığa dönüştü. İnsanlarla olan iletişimi gittikçe azaldı. Onu gerçekten tanıyan birkaç kişi bile onunla iletişim kuramaz olmuştuk. Günün birinde birden bire değişti. Dışarıda bir dünya keşfetti. Okula gelmez olmuştu. Ona sadece Beyoğlu'ndaki barlarda rastlayabiliyorduk ama konuşmak mümkün bile değildi. Sonunda iyice haber alamaz olduk. Bu dışa açılımın 2-3 ay sonrasında ise bir küvette ölü bulundu. Gaz sızıntısından zehirlenmişti. Çünkü şofbenin söndüğüne fark edemeyecek kadar çok uyuşturucu almıştı. Neyse ki ÖSS'nin önemini bilen ve bizim iyiliğimizi, geleceğimizi düşünenler var.



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Burada böyle kendi kendine soru sorup cevaplamak kimin fikriydi? Kim olabilir? İçimizde kaç sivri zeka var. Yoo... boşuna sıkıştırmayın adını veremem. Müdürlerime karşı saygım sonsuzdur :)

BBG'de favori karakterin kim? Halk kahramanı, muhalefet adam, şov maymunlarının düşmanı büyük Eray!

CS Turnuvasını kim alır sence? Valla pek belli olmaz. Asıl favori takımım katılmadı. [LVL]'nin yokluğunda kapanın elinde kalır kupa.

Bi de burada hep 4 soru oluyor, az değil mi? Senin gül hatrını mı kırıcaz 5 olsun bu sefer.

Cidden benim için fazladan soru mu olacak? Ya güzelim sen iste bütün sayfayı dolduralım soruyla. Yalnız hakkını boşa harcadın, yazık oldu.

yolda

Birileri yine sorumluluklarıyla hırslarını birbirine karıştırdı

oyungezer



Serpil Ulutürk eblomovie@hotmail.com

Bir şarkı? Bu yazıyı yazarken ısrarla çalıp duran ve hiç de şikayetçi olmadığım bir Starsailor şarkısı; Poor Misguided Fool.

Bir şehir? İstanbul. Her geri dönüşümde bu soruyu aynı içtenlikle cevaplayabilmek iyi.

Bir şiir? Bu sıralar tekrar Edip Cansever şiirleri, ama özellikle de "bir ayakkabı çivisi gibi kendine batan" Ruhi Bey.

Sanitarium'un giriş videosuydu... Max, adamımız, yağmurlu, karanlık, şehirlerarası bir yolda giderken olmadık, şaibeli bir kazayla yeni bir boyuta atlıyordu. Şimdi saatte sadece 88 km hızla giden bir otobüste, pencereden kendi yansımamın yoldaki çizgiler arasında aldığı şekli izlerken aklıma Sanitarium'daki kaza sahnesi takılıyor.

Kazadan sonra gözlerini bir tımarhanede açan, yüzlerce filmde, hikayede rastladığımız bir amnezi vakasının kurbanı olan Max'ın buradan çıkıp kendi gerçeğine varması çok simgesel belki. Belki bizim standart hayatlarımız böylesi sürprizlerle donanamayacak kadar alelacele kurgulandı ve izlediklerimiz, okuduklarımız, oynadıklarımız, hayal ettiklerimiz bu kurgunun sonucu değiştirmeyen kısımlarına eklenip hayatı renklendirmedikçe bir yere varacağımız yok. Yine de her yolculuğun, derinliği içeriğine göre değişen bir yollar yürünmeli gibi saplantılı bir sonuca varmak mümkün tabii ama yol almak, geride bırakılan, tüketilen yol açısından bakıldığında son derece tehlikeli de olabilir. Gitmenin hiçbir şey ifade etmeyeceği zamanlarda durmanın erdemine de inanmak daha iyi belki.

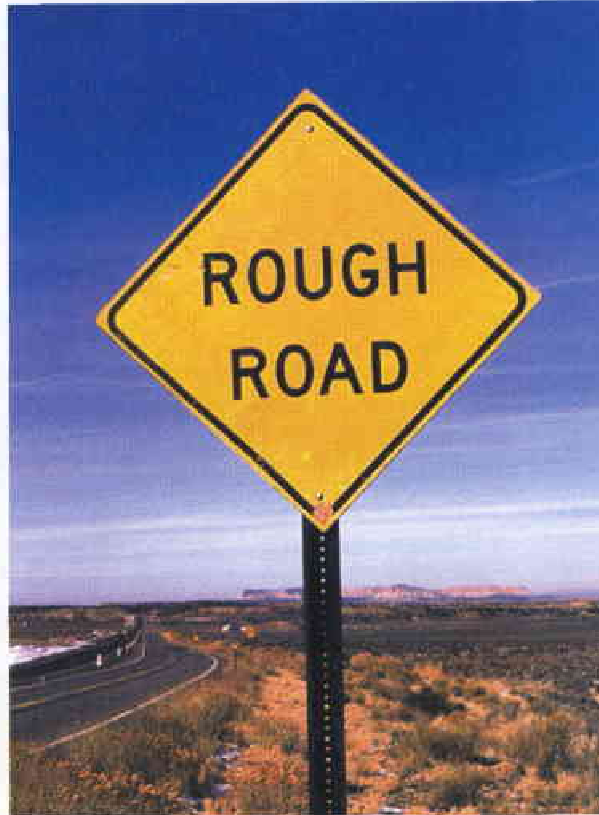
Yol notları arasında köşeye itilmiş bir başlık: "Yükünü kafanda taşımak"... Bir sırt çantasıyla bir kamyon damperi arasındaki farkı anlatmaya gerek var mı? Çeşit çeşit gitmek arasında, en cezbedeni kuşkusuz o ana kadar birikenlerden olabildiğince azını alıp yola düşmek ama bunu yapmak da yetmez çoğu zaman. Yükünü kafanda taşımak bu yüzden kritik. Kafanızdakinin "cinsine" bağlı olarak patlama, yanma, kırılma tehlikesi taşıyarak çıkarsanız yola, bir damperden çok daha yüklü ve çok daha ağır olacağınızı baştan kabul etmeniz gerekir. Ve muhtemelen yolun henüz gitmek sınırını aşmayan bir noktasında geri dönersiniz.

«Gerçekte, sonu için çıkılmayan yolculukların sonu belirleyeceğini de hesaba katarsak... Siz yine iyisi mi kendi yolculuk notlarınızı tutun, defterinize değilse de zihninize.»

etkisi var. Bu otobüste, tepemdeki ışık elimdeki deftere dokunurken gerçekte ne değişiyor kestirmek zor... Yoldaki çizgiler gibi ışık da, harfler de, sayfalar da kendini tekrar ediyor. Sonucu değiştirmeyen kurgulardan başka ilginç bir şeyler var mı hala buralarda?

Yukarıdaki satırlar bayram tatiliyle birlikte yollara dökülen oyungezerinizin, biraz da "yazımı hala yazmadım yahu, dönüşte beni topa tutacaklar" kaygısıyla, şehre dönüş yolunda yazdıklarından. Tam sayfa bir yazı için azıcık kısa kalmış ama o son cümleden sonra elimden gelen, kafamı tekrar cama yaslamak, yine karanlık yansımama ve tek bir çizgiye tamamlanmaya çalışan kısa beyaz yol çizgilerine bakarak "sonucu değiştirmeyen ama renklendiren" kurgulardan birine dalıp gitmekten fazlası değildi... Öyle yaptım.

Şimdi, şehirde, yürünebilecek mesafeler içinde, ayağınızın altında duran ve sizi önceden saptanmış, heyecanı olmayan bir menzile mahkum eden yollar, ki siz çiğnemediğiniz sürece yoklar, doğru takip edildiğinde, yolcu olma hissini verebilecek kadar uzunlar aslında. Sorun, "yol almak" denen şeyi gerçekten isteyip istemediğiniz. Böyle söylenince ille de bütün



Aslında kısa sayılabilecek bir yolculuğun ardından bunları hatırlayıp bu sayfada bir araya getirmenin bir yansımanın yarattığı çağrışımdan öte bir anlamı yok. Yol, yolcu, yolculuk, gitmek gibi çok konuşulmuş, çok yaşanmış, çok tüketilmiş, kutsanmış, lanetlenmiş, umut bağlanmış kavramlar ya da eylemler söz konusu olduğunda söylenebilecekler bir türlü istenen tadı vermiyor. Yine de anlatmaya değer, çünkü "Anlatmak ya da dinlemekle, yaşamak arasında büyük farklar taşıyanlar" listesinin güzide üyelerinden olan yolculuk, en başta sözü geçen renkli kurgulara iyi bir fon oluşturduğu için bile kayda değerken, çizgiler, tabelalar, diğer yolcular ya da sadece gidilecek yerle sınırlıymış gibi yaşanmamalı bu deneyim.

Gerçekte, sonu için çıkılmayan yolculukların sonu belirleyeceğini de hesaba katarsak... Siz yine iyisi mi kendi yolculuk notlarınızı tutun, defterinize değilse de zihninize. O mesafede kaç tane "gitmek" bulacağınızı merak edin ve bu "gitmek"lerin kaçını yaşayabildiğinizi bize de söyleyin. İyi yolculuklar.

inbox



Merhaba ey okur kitlesi, uzun etmeden mektuplara geçelim, insanlar söyleyeceklerini söyleyebilsinler, ortam demokrasiye kessin, di mi ama?

SELAM SINAN,

Ben Serkan. Her zaman savunduğum bir olay vardır ki o da orjinal oyun almaya ağırlık verilmesidir. Ve bugünlerde Samsun'da bu yolda çok ama çok büyük bir adım atılıyor. Sanıyorum ki kanunlar tam olarak uygulanmaya başladı. Çünkü hangi bilgisayarcıya gitsem "orjinal oyuna geçeceğiz, rahat nefes alamıyoruz" diyorlar. E artık zamanı da gelmişti değil mi ? Bu beni gerçekten çok mutlu etti, hatta Medal Of Honor 'u ısmarlamışlar bile ve gelmeden 4 adet satmışlar.

İş bilgisayarcılarda bitiyor aslında. Biz orjinal oyun bulamadığımız için alamıyorduk. Bir de birşeyi daha keşfettim bugun eski oyunları Amazon.com da 10 dolar gibi komik fiyatlara alabiliyoruz. Mesela ben bugun bir Adventure klasiği olan Gabriel Knight'ı 9.99$ gibi komik bir fiyata aldım. Yani insan istedikten sonra eski yeni farketmez. Bazı oyunlar vardır tadını yıllarca unutamazsın bazıları vardır hemen sönüp giderler. Ama görünen köy kılavuz istemez insanlar bu sayede sadece kaliteli ve gerçekten parasını hakeden oyunlara yöneleceklerdir. Yani öyle her çıkan oyunu dur ben bi gidip alayım diyemeyeceklerdir değil mi ? Ne de olsa korsan da 2.500.000.- TL gibi komik bir fiyatta. Açıkçası ben acımıyorum o paraya. Hiç bilmediğim bir oyunu korsan alıp beğenirsem daha ikinci bölüme geçmeden Orjinal siparişini veriyorum da ondan. Yani aslında tanıtım amaçlı kullanılabilir. Demo gibi yani. Sakın yanlış anlamayın. Ben korsan taraftarı değilim. Sadece dergi okurlarına amazon.com da daha ne gibi cevherle olduğunu bilmelerini istedim.

Saygılar

Serkan Koçyiğit/SAMSUN

Merhaba Serkan,

Gördüğün gibi Sinan mektubunu bana pasladı, ben de onu sıkı bir şutla mektup köşesine gönderiyorum. Evet, aslında sorun gayet basit, ülkede düzgün birşeyler olabilmesi için gereken en temel unsur halkın bunu istemesi, ve hatta ilgili kişilere isteklerini dayatmasıdır. Görüyorsun, insanlar isteyince dükkan sahipleri orjinal oyun getiriyor, eh kopyaları kimse almazsa buna mecbur olacaklardır. Ne de olsa o adamlar da bu işi ekmek parası için yapıyor ve serbest ekonomi arz-talep dengesine dayanır. Bu örneği yaşamın her noktasına iyi kötü uygulayabiliriz aslında, bilmem anlatabildim mi?

Korsan oyunları "demo" gibi görme fikrine gelince, ilginç ama işe yaramaz. Çünkü çoğu insan beleş bulunca bir ton oyun alıp hiçbirini bitirmeden bırakıyor. Ülkede henüz öyle sağlam bir oyun kültürü oluşmuş değil. Bu aslında ülkenin içinde olduğu kültür bunalımı ile yakından ilgili, sapla saman hayatın her alanında birbirine karıştırılıyor bir marifetmiş gibi. Öyle olmasa insanlar futbol karşılaşmasına neden molotof kokteyli ve kılıçla gelsin ki? Spor müsabakasına mı geliyorsun, darbe yapmaya mı? Anla işte, beni daha fazla konuşturma, kendine de iyi bak.

Zaman zaman düşünürüm oyunları niye bu kadar seviyorum diye de kendimce şöyle bir cevap buldum. İçimdeki çocuk hala yaşamak istiyor.

SELAM LEVEL HALKI;

Merhaba ben 27 yaşında biriyim, oyun oynamaya bayılıyorum ama oyun oynadığım için adam olmayacağım söyleniyor ama neyse boşverin gitsin. Bu arada derginizi uzun zamandır takip ediyorum ve zaman içindeki değişiminizle, bence kalitenizi ortaya koydunuz.

Umarım bu işe uzun zaman devam edersiniz.

Neyse zaman zaman düşünürüm oyunları niye bu kadar seviyorum diye'de, kendimce şöyle bir cevap buldum; içimdeki çocuk hala yaşamak istiyor ve bununla birlikte X-wing'in içinde Luke Skywalker'la birlikte uçabilmek, gordon freeman olarak Black Mesa'da yaratık ve askerlerle kovalamaca *oynamak, Starcraft'da kocaman ordumla böcekleri* ezebilmek, Soldier of Fortune'de teröristleri temizleyebilmek, Star Trek Elite Force'de ıssız bir geminin içinde dolaşabilmek ve daha başka bir çok oyunda yapabilip de gerçek hayatda yapamadığım şeyleri yapmak ayrıca bunları yaparken hiç bir şeye ve hiç bir canlıya zarar vermediğimi bilmek. Ve buradan içindeki çocuğu yaşatan herkese seslenmek istiyorum; sakın pes etmeyin, çünkü o olmazsa hayatın pek çok rengini kaybederiz. Onu kaybettikten sonrada ne sinemaya gidin ne de kitap okuyun çünkü zaten hayal dünyanızı iptal ettiğinizden bir şey anlamayacaksınız.

Neyse fazla uzattığımı düşünmezseniz, gelelim sorularıma;

1. Orjinal oyun vermeye devam edecek misiniz?
2. Lütfen poster seçimlerinde biraz daha özen gösterir misiniz? Daha güzel pozisyonlar ve daha karizmatik tipler!
3. Barbar Conan'ın ve Supermen'in oyunu yapılacak mı? Bu konuda bir bilgi var mı?
4. Star Trek Elite Force'un devamı gelecek mi?
5. Starcraft 2 diye bir şey olacak mı?
6. Okuyucu'nun köşesi diye bir şey düşünüyor musunuz?
7. Berker niye bu kadar karamsar yazılar yazıyor?(Kendi köşesinde)
8. Star Wars Galactic Battleground niye bir AOE kopyası oldu?
9. Star Wars Galactic Battleground'u niya Starcraft veya Red Alert motorundan yapmadılar?
10. Half Life'dan sonra niye iyi bir FPS oynayamadığımı düşünüyorum?

Uzatmamışımdır umarım ve son olarak Yüzüklerin Efendisi filmini beğenmeyenlere sesleniyorum; siz *zavallılar Tolkien'ın Orta Dünyası'nda bir şey bula*madıysanız, vah sizlere.

Veda ederken diyorum ki, GÜÇ SİZLERLE OLSUN Level halkı!!!

Şenol Karakuzu

Selam Şenolgil,

Ben de 30 yaşındayım ve hala deli gibi oyun oynarım, ne var bunda? Sırf çocuksu yanımı öldürmeyi kabul etmediğim, güce ve paraya tapmayı reddettiğim için adam olamayacak mıyım yani? Bunu toplum mu söylüyor? Peki toplumun kendisi ne zaman adam olmuş ta beni eleştirme hakkı kazanmış? Toplum o kadar adamsa bu dünyada küçük çocuklar neden sokak köşelerinde dilendiriliyor, açlıktan ölüyor hala? Yerim ben öyle toplumu! Önce adam olsunlar, hele benim seviyeme gelsinler, ondan sonra belki "oyun oynadığım" için beni eleştirmelerine izin verebilirim. O da belki!

Neyse, gelelim sorularının cevaplarına;

1- *Şu an için orjinal* oyun verme projesi çoooook derin bir uykuda, bir tür kış uykusu da diyebilirsin. Ne zaman uyanır, orasını ben bilemem. Kimse bilemez.

2- Daha önce de söyledik, poster malzemesi bulmak sandığınız kadar kolay bir iş değil. Hiç değil.

3- Umarım yapmazlar, Conan'ı maymun ederler çünkü. Superman'e gelince, sıkıcı bir uçuş simülasyonu olurdu gibime geliyor, eh herifi kriptonit dışında öldürebilen bir halt yok çünkü.

4- Elite Force için bir ek görev pakedi çıktı, ama ikincisi gelir mi bilemiyorum. Şu aralar Raven zaten bir çok projeyle aynı anda uğraşıyor, ama belki bir devam oyunu yaparlar. Fakat reca ederim bu defa adam gibi bir oyun sonu Boss'u koysunlar yaaa!

5- Kesin olacak, kesin!

6- E burası var ya!

7- Hemen mikrofonu uzatıyoruz kendisine, soru-

outbox



nu o cevaplasın: "Dışarıda koca bir evren var ve ben milyarlarca kakalak böceğiyle aynı taş parçasının kütleçekimine hapsolmuş durumdayım. Ne ya? Çek şu mikrofonu burnumdan manyak herif!". Öhöm, yine bunalmış bu denyo, kusura bakmayın.

8- Lucas Arts strateji oyunları konusunda pek tecrübeli olmadığını Force Commander ile ispatladı zaten. Bence Battlegrounds bu haliyle iyi, halen oynuyorum arada bir.

9- Blizzard ve Westwood dışarıya oyun motoru satan firmalar değildir, ayrıca ben şahsen Red Alert motoruna ve mini mini ünitelere uyuz oluyorum.

10- Yapma, o kadar da değil. MOHAA oyna bak, bayılırsın.

Neyse, işte mektubun, işte cevapların, gülümse!

MERHABA

Ben MOHAA oynarken bir yerde takıldım onu soracaktım size. Hani sniper ile köprünün karşısındaki askerleri vuruyorduk ya onlar da bombayı patlatıp köprüyü uçuruyorlardı, bizim tankımız köprünün karşısındaki tanklarla sürekli top atışında bulunuyorlardı, askerleri vurduktan sonra orada yapmam gerekeni bulamadım. Tankımın gücü azalıyor gelen askerleri vuruyorum çevreyi de çok gezdim olayı bulamadım. Belki çok basit gelecek size ama yardımcı olursanız sevinecem ,sizden cevap gelene kadarda olayı çözmeye devam edecem.

YUSUF ZENGER

Proje Ultima Online 2'ydi. Prodüktör Starr Long ile çalışmaya başladık. Uzun bir çalışma döneminden sonra işi teslim ettim.

Merhaba Yusuf,

MOHAA ile ilgili o kadar çok mesaj geldi ki, hepsine tek tek cevap yazmak yerine bir tanesini Inbox'a koymanın çok daha faydalı olacağını düşündüm. Görülen o ki hemen herkes köprüyü koruma görevinde ne yapılması gerektiğini bulamamış, ama yapılacak iş aslında çok basit.

Öncelikle etrafı tamamen temizleyerek köprüye kadar gidiyorsunuz, burada köprüyü gören üç bina var. Bunlar köprünün hemen dibindeki çan kulesi, sağ açığındaki yıkık bina ve sol açığındaki terkedilmiş yıkık çatı katı. Çan kulesi ilk bakışta iyi gibi görünse de kesinlikle uzak durulması gerekli. Sağdaki binanın ise görüş açısı nispeten kısıtlı ve savunma için uygun bir konumda değil. Bu yüzden ben köprüye girerken sol tarafta kalan yıkık çatı katına gitmenizi öneriyorum.

Çatıya çıkınca sniper tüfeğini çekin ve diz çökün, bir dizi Alman askeri köprüyü uçurmak için karşı taraftaki ateşleme kutusuna doğru depar atacaklar. Bunları kutuyu çalıştırıp köprüyü uçurmadan indirin, kısa süre sonra bir Amerikan uçağı kutunun olduğu yeri bombalayacak ve olayın ikinci kısmı başlayacak. Tankınız hızla köprübaşına gelip buradaki anti-tank topunu havaya uçuracak, ancak karşı caddeden Panther tankları gelmeye başlayacak. Yanınızda bir dürbün ve telsiz var değil mi? Yapmanız gereken 7 tuşuna basıp dürbünü çekmek ve düşman tanklarına bakarken ateş tuşuna basmak, böylece hava kuvvetlerine telsizle hedef göstermiş olacaksınız ve bombacılar o tankları vuracak. Alman tankları bir müddet gelmeye devam edecekler ve en sonunda da kahverengi bir King Tiger gelecek. Burası önemli, çünkü eğer King Tiger geldiğinde diğer Panther'ler halen duruyorsa, Tiger bir alt caddeden geliyor ve o zaman onu hedef gösteremiyorsunuz. O yüzden hızlı çalışmalı ve Tiger geldiğinde ortalıkta başka Alman tankı olmamasını sağlamalısınız.

Ancak tabii ki iş bu kadar basit değil maalesef. Çünkü siz o tankları hedeflemekle meşgulken Almanlar yerinizi buluyor ve piyadeler akın akın bulunduğunuz binaya girip sizi haklamaya çalışıyorlar. Burada yapılacak en iyi iş tankları hedef gösterirken arkanızdan gelen bağrışmalara kulak vermek. Gelenlerin sesini duyduğunuzda hemen arkanızı dönüp merdivenlerden aşağı bir el bombası gönderin, kafasını çıkaranı da Thompson ile alın.

Akabinde hemen dikkatiniz tekrar tanklara çevirin. Oldukça hızlı hareket etmeniz gerekiyor, unutmayın görevi bitirebilmek için köprü ve sizin tank sağlam kalmalı. Ve tabii siz de.

MERHABA,

Adım Cenk Eroğlu, 2000 yılı eylül ayında Electronic Arts / Origin kolu ile oyun müziği yapmak üzere anlaştım.. proje Ultima Online 2 idi.. Prodüktör Starr Long ile çalışmaya başladık..

Uzun bir çalışma döneminden sonra işi teslim ettim.. Oyun içerisindeki Meer kıtası tüm müzikleri ben yaptım.. Ödeme sonuna kadar yapıldı ve iş onaylandı, tam çıkmak üzereyken EA Origin ile bir sorun yaşadı ve bütün UO2 iptal edildi.. Bu yüzden de bunu sizlere o tarihlerde haber vermedim.

O kadar emekten sonra üzücü oldu tabii, hatta Origin kapatılıyor dendi. Ama daha sonra UWO piyasaya sunuldu ve benim UO2 için yaptığım bazı müzikler orada yer aldı.

Bunları size bildirmek istedim çünkü oyun dünyasına Türkiye'den de birşeyler yapılıyor ve dışarıda çok ta takdir topluyor. Ayrıca UO2 ile ilgili çalışma eskizleri (oyunun orjinal eskizleri) gibi veya bu profesyonel

oyun stüdyolarının çalışma şekilleri hakkında da bir sürü bilgi var elimde.

Belki size bunu bir haber olarak bildirmem iyi olur diye düşündüm.

Daha fazla bilgi isterseniz veya bu konu ilginizi çektiyse yazışırız.. Saygılarımla

Cenk Eroğlu (Xcarnation@turk.net)

UWO. Origin Stratics

Merhaba,

Bize yazdığın ve bu haberi ilettiğin için teşekkür ederiz. Ancak mesajını sadece kendimize saklamayıp okurlarla paylaşmanın daha uygun olacağını düşündük. Bu belki birşeyler yapmaya niyetlenen ama cesaret edemeyen kararsız arkadaşların karar vermesine yardımcı olur diye umuyoruz. Görüldüğü gibi oyun yapmak sadece program kodu yazmaktan ibaret değil, bir oyunda model animasyonlarından müziklere dek yapılacak çok iş var ve yetenekli insanlara tüm dünyada kapılar açılabiliyor. Çalışmalarınla ilgili olarak seni tebrik ediyor ve diğer insanlara iyi bir örnek olacağını umut ediyoruz. İlgilenenler için e-mail adresini de yayınlıyoruz.

MERHABA,

Ben Orhan hemen sorularıma geçmeliyim:

1) MOH'u başlatırken konsolda PIII bulundu gibi bir yazı gördüm ama benim bilgisayarım P4. Sonradan farkettim aynı şey Quake 3 ve Wolfenstein'da da var ve hepsi de Quake 3 motoru kullanıyor ben başka bir bağlantı kuramadım. Neden böyle acaba?

2) Benim oyun kopya, zaten Sivas'ta orjinal oyun yok. Neyse oyunu çalıştırdım, ayarlarını yaptım eğitimini tamamladım ama 1. göreve başlayayım dediğimde oyun kapandı MOHAA konsolu göründü ve aşşağıda briefing1.min gibi bir dosyayı bulamadığını yazdı. Şimdi mümkünse bunu nasıl gidereceğimi belirtir misiniz ya da o dosyayı bana gönderirmisiniz?

Orhan KISLAL

Merhaba Orhan,

Madem süratli bir adamsın, hiç geyiksiz sorularına geçiyorsun, ben de hemen cevaplarına geçeyim;

1- Benzer bir problem Windows ile yaşanmıştı bir zaman, mesela Windows 98 Pentium 2 ve 3 iş-

inbox



lemcileri ayırdetmiyordu. Ama bu son derece yüzeysel bir durum ve programların çalışmasında herhangi bir performans kaybına sebep olmuyor, o yüzden sıkma canını.
2- Bak işte mektubunu özellikle seçmemdeki en büyük sebep bu ikinci sorundur. Buna benzer bir çok istek geliyor devamlı, korsan oyun CD'leri içinden eksik çıkan programları tamamlamamızı isteyen bir sürü okur oluyor. Öncelikle şunu belirteyim, korsan bir oyunu aldığınız zaman kaybetme ihtimali yüksek bir zar atmış oluyorsunuz. Eksik çıkabilir, virüslü çıkabilir, CD'nin içinden FIFA yerine Müslüm Baba çıkabilir, kıl olabilir, tüy olabilir ve falan ve filan. Bu tamamen o korsan CD'ye para verip alan kişinin sorunudur. En başta o yazılımın korsan kopyasını çıkaran ve satan kişi olmak üzere sonuçlar parayı verip alandan başka kimseyi ilgilendirmez. Sonuçta korsan yazılım kullanan herkes başına nelerin gelebileceğini biliyordur sanırım, doğru mu? Eh, bu noktada kalkıp korsan yazılıma karşı tavır koyan bir derginin editörlerinden, ne idüğü belirsiz bir korsanın yaptığını temizlemeyi beklemek, meyvesiz ve can sıkıcı bir çaba olacaktır. Yani lütfen artık bize bu tür isteklerle gelmeyin, bu bizim işimiz, sorumluluğumuz ya da görevimiz değil. Ha korsan oyunu mecburen ya da mahsus almışsındır, paran yoktur, oyun yoktur, firmaya gıcıksındır, şudur, budur onlar da ayrı hikaye ve onlar da bizi bağlamaz.

SELAMLAR.

Bendeniz uzun yıllardır Level okuyan, vs. bölümünü atlayarak, doğrudan söyleyeceklerime geçiyorum.
Sevgili Level çalışanları, sizlere neler oluyor...! Son bir kaç aydır, "yok arkadaş, bu ay almayacağım, iyice saçmalamaya başladılar" şeklindeki iç sesimi her duymazdan geldiğimde yeni bir hayal kırıklığı ile karşılaşıyorum. Bunu doğrudan size mal etmek yerine, kendimi eleştirdim "acaba ben miyim değişen" diye. Evet ben de değiştim ama tek farklılık inanın bende değil. Çok basit bir örnek vereceğim, Level CD'sinin hali nedir arkadaşlar? Tamam, her ay mutlaka bir hit oyun demosu ile karşılaşmak mümkün ama arşivimde öyle CD'leriniz var ki, bugün siz bile "vaay be! amma güzel demo CD'si vermişiz" dersiniz. Level'i ilk okumaya başladığım zamanlarda daha bir PC im bile yoktu ve sayenizde aldım diyebilirim. O günden sonra çok sular aktı köprünün altından ve bu gün kendi çapımda bir bilgisayar, yazılım, donanım meraklısıyım diyebilirim. Oyun delisi, ya da sizin deyiminizle ciddi oyuncu olduğumu söylememe, herhalde gerek yoktur.
Bu (Şubat 2002) ay ki derginizde, artık dayanamadığım ve bu maili yazmama, büyük oranda (bardağı taşıran damla) sebep olan bir garip dizgiden bahsedeyim.
Son aylarda, tek ilgi duyduğum bölümünüz olan "Donanım" sayfalarınızda vuk-u bulan (doğru mu ayırdık vuku yu :)) bu hata, inanın beni yerimden zıplattı. Bir G-Force'zede olarak her çıkan yeni G-Force kart haberini yakından izlediğimden dolayı "savulun G-Force4geliyor" başlıklı yazınıza homur homur, balıklama daldım. Aa..! O da ne...! Eee, koca bir paragrafı okuduk, bu yazı, FBI bi yerlere baskın falan yapmış, ondan bahsediyor...! Sonrası daha da güzel. "Yeni Teknolojiler" alt başlığından sonra aynen şöyle devam ediyor, "Bunlar elbette sadece hız artışı anlamına geliyor." buradaki "Bunlar" FBI ın baskınları falan mı. Nasıl yani, adamlar kopya yazılımı engelledi diye ekran kartının hızı mı arttı? Valla bu Amerikalılardan korkulur arkadaş...
Daha önce de söylediğim gibi, bu sadece damla. Son bir kaç aydır, editörlerinizin yazdığı oyun açıklamalarını hiç okumaz oldum zira eskiden sıcak bir anlatımı vardı o yazıların, sanırım artık profesyonelleştiniz ve daha ciddi oldunuz. Hatta bunu inbox sayfasındaki küçücük bir uyarıdan, biraz da anlamış bulunuyorum. O sayfayı her kim hazırlıyorsa (maddog şaibeleri falan, hiç uğraşamadım o yüzden böyle dedim) bir okurunu şu şekilde uyarmış, "senin mektubun da tam "chat" ağzıyla yazılmıştı ki, bu en nefret ettiğim aksandır" Şimdi soruyorum, siz editörler, chat in ilk zamanlarında bütün oyun tanıtımlarınızı ve de yazılarınızı bu aksanla yazmadınız mı? Biz okuyucular (ya da en azından bizzat ben) bu aksana bayılır ve hatta hiç ilgi duymadığımız oyun türlerinin açıklamalarını bile sırf "acaba bu yazıda ne gibi geyikler var" diyerek okurduk. Ne yaptınız arkadaşlar...? Boynuzlarınızı mı törpülettiniz?

Ne yaptınız arkadaşlar? Boynuzlarınızı mı törpülettiniz? Madem konu açıldı inbox'ı eleştirmeye devam edeyim.

Madem konu açıldı "inbox" ı eleştirmeye devam edeyim. Level'in belki de en son keşfettiğim ve keşfettikten sonra bütün eski sayılarını yeniden elden geçirdiğim sayfaları olan "Inbox" bana bir çok konuda umut vermiştir. En basitinden, bu ülkede, halen daha kendi benzerlerimin, aynı düşünce yapısına sahip insanların olduğunu belgelemiş, bu sayede kendimi daha iyi hissetmeme sebep olmuştur. Son bir kaç aydır bu da değişti. Artık beni kahkahalarla güldüren Inbox yok! Söyleyin çabuk, ne yaptınız inime boxuma...? Misal, isim vererek söylüyorum, Gökhan Yılmaz kardeşim bir mail yollamış ve de sizler bunu basmışsınız. Kendisini tenziye ederim ama, sizlere soruyorum, bu kardeşim patronunuzun bir yakını mıdır? Yoksa, stil değiştiniz de, dünyevi gerçekleri yazan her mail i basmaya mı karar verdiniz, daha da yoksa mail kıtlığı-mı çekiyorsunuz? Hani neşe, hani eğlence, hani gırgır, şamata?
Hadi bir takım basit yazım hatalarınızı, eskiden çok daha güvenilir olan oyun tavsiye yanlışlarınızı (bakınız Baldurs Gate, hemen cellallenmeyin "bu oyunu beğenmeyen öküzdür" deyu. Bendeniz, "Eye of the Beholder" zamanlarının adamıyım ve o basıt oyun BG ye 100 çeker") belki maddi sıkıntılardan ya da manevi "amaan sen de" şeklindeki sıkıntılardan ihmal ettiğiniz Level CD sini (bir de o cd için CD cover veriyorsunuz ya, allah rağzı olsun, eski cd leriniz için çok faideli oldu vallahi) bir kenara bırakabilirim amaaaa...Eğer ki benim elimden, eğlenceli olan, gülmemi sağlayan, editör arkadaşların benim gibi olduğunu düşünmeme sebep olan, sıcak, samimi duygularla hazırlanan "LEVEL" dergisini alıyor ve onun yerine "al işte, yazdık bütün gerekli şeyleri, oku, öğren, uygula" şeklinde bir dergi çıkarmaya başlıyorsanız, eh artık, benim de, bundan sonra, yazının başında dile getirdiğim "iç ses"imi dinleme vaktim geldi demektir. Evet, belki ben sadece bir kişiyim ama, pazar ekonomisinden anlayan herkez, sizin pazarınızın, benim gibi bir çok bir den oluştuğunu bilir.
Siz şimdi, mail bitti sanıyorsunuz ama, hayıır, çok yanılıyorsunuz.
Dilimizde "yiğidi öldür ama hakkını yeme" diye bir de atasözü vardır. Şimdi gelelim sizin hakkınıza. Bana şu an sorsalar "hangi işi yapmak istersin?" diye, hiç düşünmeden "bir oyun dergisinde editör olmak" derim. Şu an, o tür bir topluluk içerisinde yeralmak için inanılmaz bir istek var içimde ve biliyorum ki sizler de bu işe ilk başladığınız zamanlarda aynı isteği taşıyordunuz. Sonra ne oldu...? Olan şu bence, bu isteği tükettiniz ve artık editör-

outbox



lükten eskisi kadar keyif almıyorsunuz. Bu, sizin göreviniz haline geldi ve netice de sayfalarınıza yansıyor. Burda bütün toplumların ortak bir yanı ortaya çıkıyor ki o da "tüketici" bilinçte oluşumuz. Yani aslında size de hak veriyorum. Editörlüğü bitirdiniz, amaç para kazanmak halini aldı ve doğal olarak okurlarınızı ciddiyete davet eder oldunuz.

"Boynuzları törpületme" lafına ise ayrıca gıcık kaptım, afedersin ama hiç tanımadığın, sadece birkaç yazısını okuduğun insanlar hakkında böyle cüretkâr eleştiriler yapma hakkını sen nereden alıyorsun? Yaaa, hiç sorma, bizler burada hepimiz deli gibi profesyonel olduk, her ay bok gibi para kazanıyoruz. Hatta geçenlerde Sinan'la gıdıp birer Ferrari daha aldık, garajda boş yer vardı, gözümüze batıyordu. Fesuphanallah!
Neyse, uzun etmeyeceğim, son söz olarak şunu söylüyorum, eğer tad alamıyorsan artık okuma bizi. En azından paran cebinde kalır, kimsenin de siniri bozulmaz. Benimkiler başta olmak üzere.

Ben de sizin gibi biri olmak istiyom. Ne yapabilirim?

Yok arkadaş ben ciddi olamayacağım, üstelik belki de hayatım boyunca, ama "Patch Adams" filmini seyredeniniz olduysa, insanın mutlaka ciddi olması gerekmediğini ve bu şekilde bir çok sorunu, ciddi olarak çözdüğünden daha da rahat çözdüğünü görmüş olması gerekir diye düşünüyorum, Allah şaşırtmasın, inşallah doğrudur.))

Saygılarımla,
Cihan FIRAT

Sevgili Cihan,
Gördüğün gibi mektubunu tek satır kesmeden basıyorum, ama şunu da eklemeden geçemeyeceğim ki davulun sesi sana uzaktan çok hoş geliyor. Evet, Level CD'sinin içeriğini biz hazırlıyoruz, ama malzemeyi piyasadan topluyoruz. Yani iyi bir oyunun demosu ortamda yoksa biz ne yapalım? Oturup demo yaratacak halimiz yok ya! Ayrıca grafik dizimde bazı hataların olduğunu asla inkar etmedik. Bunlar bazen yanlışlıkla gözümüzden kaçabiliyor. Bazen de hata bizden değil matbaadaki birilerinin saçmalamış olmasından kaynaklanabiliyor. Bir dergi çıkartmanın ne denli uzun, sancılı ve çok aşamalı bir süreç olduğunu bildiğini hiç sanmıyorum. Korkarım sen ve senin gibi pek çok okuyucu dergiyi Gutenberg gibi tahta kalıplarla yazı işlerinin bir köşesinde kendimizin bastığını sanıyorsunuz. Ama bu kadar eleştiri içinde bir avuç adamla TV programlarına katıldığımızı, oyun turnuvası düzenlediğimizi, hatta işi abartıp Türkiye'nin ilk oyun fuarına danışmanlık ettiğimizi ve daha bir sürü benzer projeyi dergiyle aynı anda yürüterek ülkemizde bilgisayar oyunlarının ciddiye alınması için delicesine çaba gösterdiğimizi unutuyorsun. Öyle ya, senin için yazılardaki geyik kalitesi önemli.
Chat ağzıyla yazılan mektuplara gelince, bu köşeye basılan her mektubu en az bir saat düzelttiğimi biliyor musun? Çoğu mektubun ne cümlesi belli, ne anlatmak istediği. Bu dergide hiçbir zaman "chat ağzıyla" yazı yazılmadı, eğer yazılsaydı çoğu okur hiçbir şey anlamazdı ve Level uzun zaman önce kapanırdı.

SLMM SEVGILI LEWELCILER,

Ben de sizin gibi biri olmak istiyom ne yapabilirim?

Ostili

Sevgili Ostili,
Manyak mısın yavrum, niye durduk yerde bizim gibi olmak istiyorsun? İşin mi yok, başına bela mı arıyorsun? Bu ülkede yapabileceğin en nankör işlerden biridir yazarlık, hele de oyun dergisi yazarlığı! O yüzden var git işine bak, adam gibi bir meslek seç, bir kız arkadaş bul, ne bileyim, bizim gibi olma yani! Hayret birşey yaa, Sinan sen mi aklını çeliyorsun abi milletin "bizim gibi olun, biz süperiz!" diye? Niye milletin hayatını kaydırmaya çalışıyorsun müdürüm, yapma gözünü severim! ...

MİNİ INBOX MİNİ INBOX MİNİ INBOX MİNİ INBOX

Bu arada bazı arkadaşlarım Championsip Manager oynuyorlarmış ve annelerine bunun bir "ders programı" olduğunu söylüyorlarmış.

Sezer As

...Normal zamanda dergiyi zor yetiştiriyorsunuz, peki dizayn değişikliği yaptığınızda yetiştirme hızınız nasıl aynı kalıyor? Başka bir kişi mi yapıyor dizaynları? Ya da incelemeleri sokaktan geçen sütçüye bohçacıya yaptırıp altına adınızı mı yazıyorsunuz?

Metal_charisma

...Büyükler de herşeyi Frp'nin üzerine atmayı bıraksınlar artık! Zamanımızın çoğunu Frp oynayarak geçiriyorsak bu onların hatasıdır. Ben şahsen yalanlarla ve haksızlıklarla dolu olan bu dünyada yaşamaktansa kendi yarattığım dünyamda orc avlarım daha iyi!!!

Ebru Kılıç "Ariane"

...Az önce bayağı uzun bir süredir ICQ listemde bulunan ve konuştuğumuz Mad Dog'la konuştum ve artık anladım ki o gerçek mad dog değilmiş. Bana resmen aptal muamelesi yaptı. Çok kızdım ya!

Cenk Atageç

...Hepinizin sağlık bar'larınızın full ama uyku bar'ının alarm veren halde bize bir dergi sunmak için bu kadar çalışmanızı takdir etmek istiyorum

Sarp Kürkçü

...Rayman2:The Great Escape'yi istiyorum ancak sizin bunları yayınlayacağınız yok ki!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Ersin Koç

Ya ben bir de birşeyi anlamadım Counter-Strike oynarken AWP alıyorum adam kaplumbağa gibi yürüyor. Tamam bunu anladık Ama AWP'yi çantaya koyuyorum (çanta bile değil kardeşimin beslenme çantası kadar birşey) adam birden hızlanıyor. Sanki çantada bir ağırlık yapmıyor.

Can Ali Çetin

Maddog kadar iğrenç bir yazarınız olamaz nasıl en iyi yazar seçildiyse sitede nefret ediyorum bir de inbox'u o herife vermişsiniz tam yerinde olmuş uyuz oluyorum sana maddog!!!

Muhsin Güllü

Ohoooo, abidik gubidik derken gene köşe bitmiş. Neyse, gelen tüm mektupları okuyoruz, bunu bilin. Ama cevap veremeyebiliriz, köşede yer veremeyebiliriz, o ayrı konu. Kalın sağlıcakla.

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişiliğinize göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediğinizi seçmekte hürsünüz.
Eğer nostalji insanıysanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.
Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvazi iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekebilirsiniz.
Eğer teknoloji insanıysanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.
Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyliyeyim.

LEVEL 03/2002



MEDAL OF HONOR MODLARI

Rbodyhitpuff

LevelCD\Medal of Honor Modları\Ses Efekt\Body Hit Puff.zip

Yalnızca Medal of Honor'un demo versiyonunda çalışan bir moddur. Er Ryan'ı Kurtarma adlı filmi seyredenler orada vücuda giren mermilerin çıkardığı korkunç efekti hatırlayacaklardır. İşte bu mod o efekti duymanızı sağlıyor. Kurmak için yapmanız gereken yalnızca "user-jojimboSPRbodyhitpuff.pk3" dosyasını oyunu kurduğunuz klasörün altındaki "main" adlı klasörün altına atmak.

German Subtitles

LevelCD\Medal of Honor Modları\Almanca Konuşmalar\Bz-subtitles.zip

Eğer dinleyerek anlayamıyorsanız oyunu oynarken options kısmından subtitles seçeneğini açarak oyunda geçen İngilizce konuşmaları okumanız mümkün. Fakat aynı şey Almanca konuşmalar için geçerli değil. Hepimizin azıcık İngilizce ama hiç Almanca bilmediğini düşünürsek subtitles çok işimize yarayabilir. Gene "main" klasörünün altına atacağınız bu dosya ile Almanca konuşmaların İngilizceye çevrilmiş halini okuyabilirsiniz. Almanların neler söylediğini anladığınızda oyundan iki kat zevk alacağınıza eminiz.

Elite's Bloody Remix Mod

LevelCD\Medal of Honor Modları\Kan Yamaları\Bloody Remix.zip

Fark ettiğiniz gibi Medal of Honor pek kanlı revanlı bir oyun değil. Eğer oyunda biraz kan olmasını istiyorsanız elites_bloodyremix_mod3.pk3 dosyasını oyunu kurduğunuz klasördeki "main" klasörünün altına atın. Böylelikle yaralılardan ve vurulanlardan kan akacak. Yaralılardan akan kanı oyunda varilleri vurduğunuzda akan yağ efektinden almışlar ve kanlar biraz pamuk şeker pembesinde. Çünkü modu yapan kişi biraz renk körüymüş :) . Fakat hiç kan olmamasından daha iyidir.

QCovak-Pooter-Realism

LevelCD\Medal of Honor Modları\Sunucu Modları\Kovak-Pooter-Realism.zip

Bu mod yalnızca server açan kişi için geçerli. Kurulumu çok basit. qCovak-Pooter-Realism.pk3 dosyasını "main" klasörünün altına atıyorsunuz. Özellikler tüfekler başta olmak üzere, SMG'ler, Makineli tüfekler ve tabancalar daha fazla zarar veriyor. Makineli tüfek taşıyan karakterler normalden %40 ve tank savar taşıyan karakterler normalden % 60 daha yavaş yürüyorlar. Tank savar mermilerinin adedi 3 ile sınırlandırılmış durumda ve oyuncular yalnızca 3 el bombası alabiliyorlar. Böylelikle oyun dinamikleri daha gerçekçi bir hal alıyor.

Demolar

Betty Bad/WildTangent

id Software'in eski kadrosunda bulunan Paul Steed'den uzayda geçen farklı bir aksiyon oyunu... Oyunda Betty Bad adlı karakteri kontrol ediyorsunuz.

Capitalism 2/UbiSoft

Kazanabildiğiniz kadar para kazanın. Bu kadar basit! Capitalism 2'nin demo versiyonunda 4 ayrı haritayı oynayabiliyorsunuz.

Disciples 2/Strategy First

Hereos of Might & Magic benzeri fantastik-turn-based strateji oyunu Disciples, ikinci versiyonuyla devam ediyor. Dark Prophecy'de 200'den fazla ünite bulunuyor. Tabi demo'da hepsi yok!

Motoracer 3/Delphine | Ubi soft

Delphine Software'in Motoracer serisi devam ediyor. Eğer simülasyonları sıkıcı buluyorsanız, Motoracer tam size göre.

Worms Blast/Team 17

Kurtçuklar yine geri döndü! Ama bu defa çok farklılar. Hem şişmanlayıp 3D oldular, hem de artık sırayla hareket etmiyorlar.

Warlords Battlecry 2/SSG

Warlords Battlecry'ın ikinci versiyonu ilkinden pek farklı bir şey içermiyor. Olağan yeniliklerle, olağan bir fantastik RTS oynamak istiyorsanız, kur tuşuna basabilirsiniz.

Die Hard Nakatomi Plaza/Sierra

Die Hard'ın filmleri durdu ama oyunları durmuyor! Alın bakalım size bir Die Hard oyunu daha. Tabi hâla sıkılmadıysanız...

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.
Ama burada denenmişi var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.

LEVEL
Mart 2002



Worms Blast

LEVEL Worms Blast Mart 2002

Disciples 2



Warlords Battlecry 2



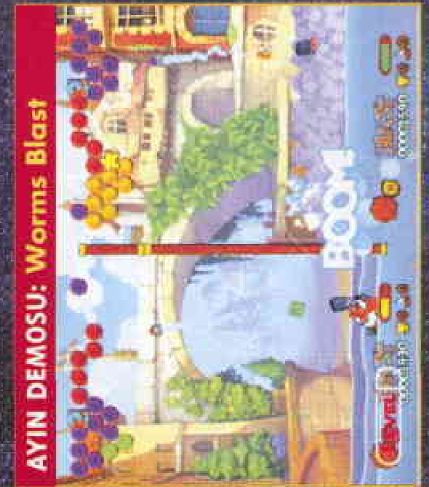
Capitalism 2



LEVEL 03/2002

En Son Demolar: Warlords Battlecry 2, Betty Bad, Capitalism 2, Die Hard Nakatomi Plaza, Disciples 2, Motoracer 3, Spongebob Squarepants, Worms Blast

AYIN DEMOSU: Worms Blast



Mart 2002 Worms Blast LEVEL

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın *ekran kartı*, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, *videoyu görmeniz mümkün değildir.*

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+hile arşivi

İki ayda bir verdiğimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, *son bir yıl içinde çıkmış birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını* İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkartıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

PROGRAMLAR
AdSubstract
DivX Subtitles
Get Right 4.5c
StyleXP
Tray Launcher
UltraEdit 9.0
UniView 1.6
Win Commander 5

YAMA DOSYALARI
Europa Universalis 2 v1.02
Flashpoint 1.42
Wolfenstein v1.1

Demolar \Demos
Betty Bad .... Betty Bad\Setup.exe
Capitalism 2 .... Capitalism 2\setup.exe
Die Hard Nakatomi Plaza .... Die Hard\diehardnpdemo.exe
Disciples 2 .... Disciples 2\d2demo_1.01.exe
Motoracer 3 .... Motoracer 3\setup.exe
SpongeBob SquarePants .... SpongeBob SquarePants\setup.exe
Warlords Battlecry 2 .... Battlecry 2\warlordsbattlecry2demo.exe
Worms Blast .... Worms Blast\Setup.exe
Medal of Honor Modları\Medal of Honor Modları
Almanca Konuşmalar .... Almanca Konuşmalar\ Bz-subtitles.zip
Kan Yaması 1 .... Kan Yamaları\ Bloodpatch.zip
Kan Yaması 2 .... Kan Yamaları\ Bloody Remix.zip
Ses Efekt .... Ses Efekt\ Body Hit Puff.zip
Sunucu Modları .... Sunucu Modları\ Kovak-Pooter-Realism.zip
Videolar \ Movies
Hitman 2 .... \hitman2.mpg
Need for Speed: Hot Pursuit 2 .... \NFSHP2.avi
LvL CS Turnuva Kayıtları .... \LevelCSTurnuvaDemolari.exe
Programlar\Shareware
Ad Substract .... Ad Substract\adsubse.exe
DivX Subtitle Displayer .... DivX Subtitle Displayer\DSD.exe
Get Right .... Get Right\getrt45c.exe
StyleXP .... StyleXP\StyleXPPlusInstall.exe
UltraEdit .... UltraEdit\UEDIT32I.exe
UniView .... UniView\setup.exe
Windows Commander 5 .... Windows Commander 5\wc32v500.exe
Sürücüler \Drivers
DirectX 8.1 Windows 98 .... DirectX\dx81eng.exe
DivX Codec .... DivX\DivX412Bundle.exe
Yama Dosyaları \Updates
Europa Universalis 2 .... Europa Universalis 2\eu2_102.exe
Operation Flashpoint .... Flashpoint\ofp_patch_142.zip
Return to Castle Wolfenstein .... Return to Castle Wolfenstein\ wolf_1_1.exe



OYUN DEMOLARI
Betty Bad
Capitalism 2
Die Hard Nakatomi Plaza
Disciples 2
Motoracer 3
Worms Blast
Warlords Battlecry 2

PROGRAMLAR
AdSubstract
DivX Subtitles
Get Right 4.5c
StyleXP
Tray Launcher
UltraEdit 9.0
UniView 1.6
Win Commander 5

YAMA DOSYALARI
Europa Universalis 2 v1.02
Flashpoint 1.42
Wolfenstein v1.1

nisan

Night Elf'ler Galadriel Hanım'a Karşı!

Gelecek ay tüm zamanların en çok oynanan stratejisi, tüm zamanların en çok okunan kitabına karşı kapışıyor. WARCRAFT ve LORD OF THE RINGS'den bahsediyoruz. WARCRAFT 3'ün betasını oynamaya başlayalı daha 3 hafta oldu ama yavaş yavaş içimizde küllenen o eski ateş yeniden yanmaya başladı bile. 3 boyutlu grafiklerin muhteşemliği tartışılmaz. Ama beklediğimiz kadar mükemmel mi? WARCRAFT 3 Beta hakkında bütün ince detaylar ve muhtemelen hayatımızı alt üst edecek Online oyun WORLD OF WARCRAFT hakkındaki bütün yeni bilgileri gelecek ay bulacaksınız.
Tabii bir de LORD OF THE RINGS var. SIERRA kitapları konu alan 3 oyun üzerinde çalışırken, filmin haklarını elinde bulunduran ELECTRONIC ARTS ilk filmin oyununa başladı bile. SIERRA'nın THE HOBBIT, FELLOWSHIP OF THE RINGS ve LORD OF THE RINGS ONLINE oyunları ile ELECTRONIC ARTS'ın *FELLOWSHIP OF THE RINGS oyunları Türkiye'de* ilk olarak Level Nisan sayımızda gün ışığına çıkacak.





Sims Vacation

Sim'ciklerimiz tatile çıkıyor! 94 haftadır bir numaradan inmeyen THE SIMS'in en son görev paketinde, iş ve aşk yorgunu Sim'lerimizi tatile göndereceğiz. MAXIS'in bitmek bilmeyen görev paketlerinden sonuncusu hakkında tüm detaylar, *Nisan'da Level'da*



Might & Magic 9

Bu kez doğruyu yakalamış olmalarını ümit ediyoruz. MIGHT & MAGIC 6'dan sonra raydan çıkan M&M serisinin son oyunu LITHTECH grafik motorunun gücünü kullanarak teknolojik açıdan da hakettiği yere gelecek gibi görünüyor.



C&C: Renegade

Multiplayer demosu çıktığından beri Gamespy Arcade'deki Level sunucumuz hiç *kapanmadı. Counter Strike'ı* ciddi anlamda (bu sefer gerçekten ciddi anlamda) tehdit eden RENEGADE'in tam sürümünü gelecek ay didik didik edeceğiz



Tomb Raider: Next Generation

LARA CROFT geri dönüyor! Hem de inanılmaz grafiklerle. Yıllardır CROFT düşmanlığı yapan bizlerin bile gözlerini yuvalarından *fırlatacak kalitede yeni grafikleri* ve çok daha değişmiş oynanış şekliyle TOMB RAIDER: NEXT GENERATION gelecek ay büyüteç altında olacak.

PORTFÖY

Nisan Ay'nda bunları yazacağız. Bakkalımızdan ısrarla isteyiniz.

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhun Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr
Yazı işleri Müdürü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Fırat Akyıldız firat@level.com.tr
Kadir Tuztaş kluztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoglu sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar
Ali Güngör gali@level.com.tr
Alp Burak Beder alp@level.com.tr
Batu Hergünsel batuher@level.com.tr
Can Kori can@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Onur Bayram onur@level.com.tr
Serkan Ayan serkan@level.com.tr
Grafik Tasarım
Didem İncesağır didem@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Halka İlişkiler Müdürü Özlem Cenker
Pazarlama Sorumlusu Aylen Çar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı *Mehmet Çil*
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.
Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU
Satış Müdürü:
Gülcan Bayraktar gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü
Güler Okumuş oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Yeliz Koyun kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri
Aynur Kına aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımı-Film Çıkış ve Baskı
ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel:(212) 283 84 38
Dağıtım: BİRYAY A.Ş.
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.:
Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. Ün İş Merkezi 231/3
Kasımpaşa/İstanbul
Telefon: (212) 297 17 24 (pbx)
Faks: (212) 297 17 33
Abone Faks: (212) 238 73 43
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26
Web Adresi: http://www.chip.com.tr



VOGEL